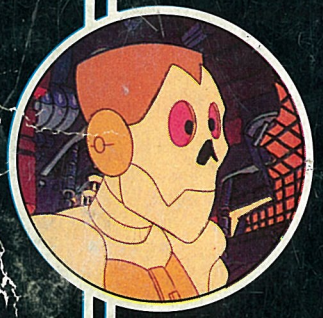
GHOSTBUSTERS™

BY FILMATION



PANINI

© FILMATION 1987 All rights reserved

Signori e Signore,
abbiamo il piacere di informarVi che fra breve avrà inizio la più epica battaglia tra Forze Sovrannaturali e Paladini del Bene che si ricordi a memoria d'uomo.

Alla manifestazione interverranno:

I FANTASMI

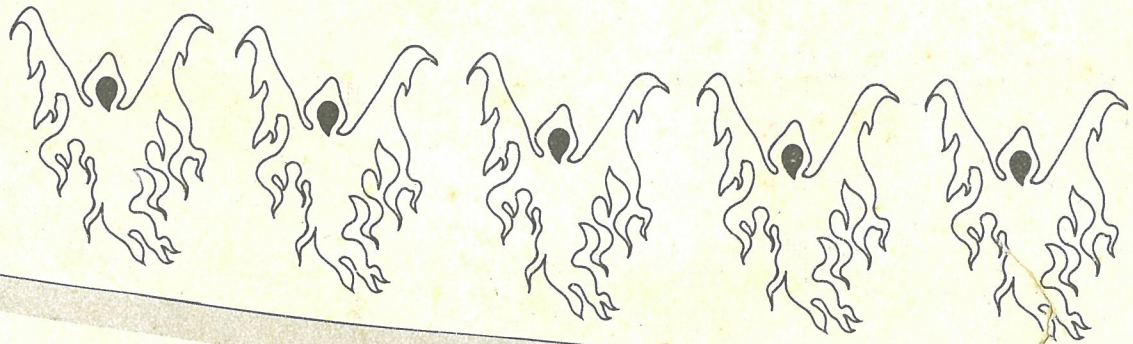
MALEFIX
SCUOTIOSSA
MYSTERIA
VISCID
GHIGNO
FANGSTER
LONG JOHN SCARECHROME
SIR TRANCE-A-LOT

GLI ACCHIAPPAFANTASMI

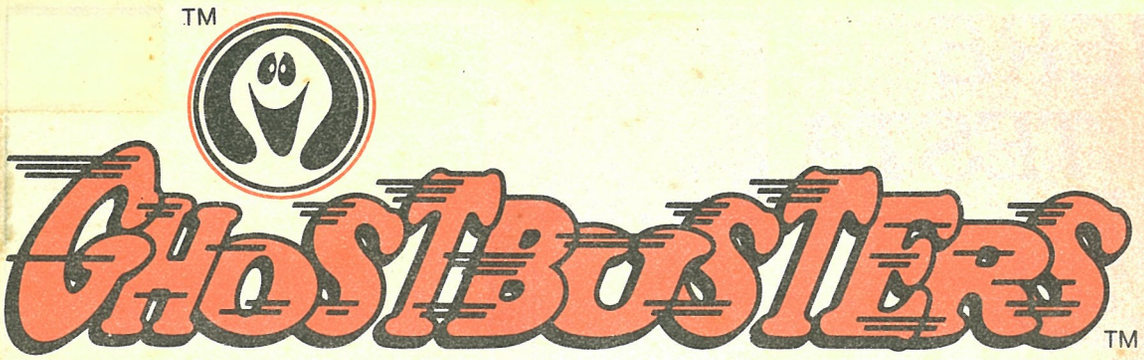
EDDY
JECK
GRUNT
JESSICA
BELFRY
MADAME WHY
LA FANTABUGGY
CORKY

e innumerevoli altri ancora.

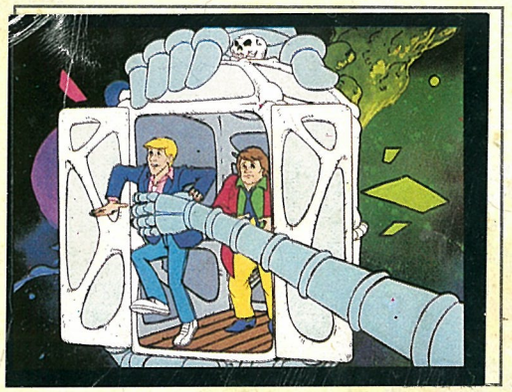
Accorrete dunque numerosi, brividi, spaventi e... sane risate saranno elargiti a volontà!

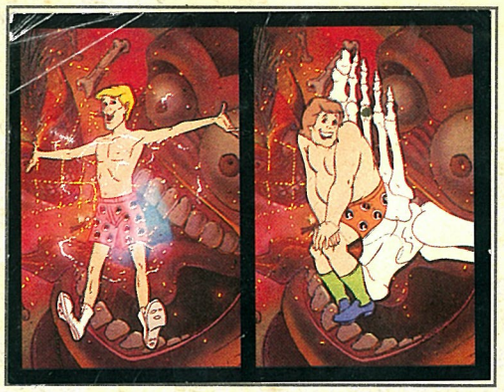


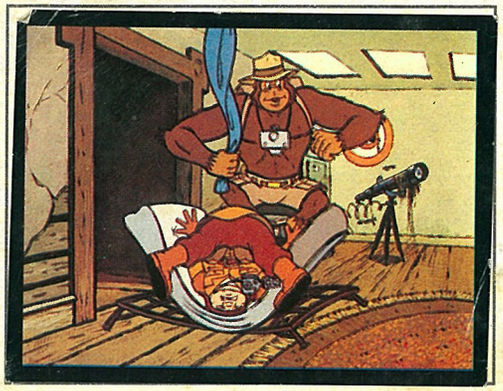
"FILMATION'S GHOSTBUSTERS™ and any distinctive likenesses thereof are trademarks owned by and used under license from Filmation. © FILMATION 1987. All rights reserved."

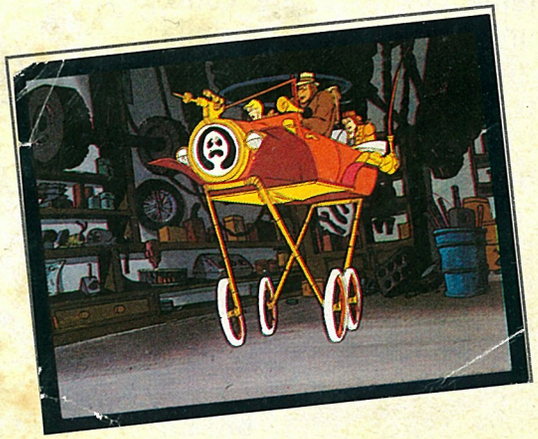


Spettri, ectoplasmi, licantropi o altri ancora infestano le vostre case? Niente paura! Telefonate al XXXXXX di YYYYYY e tutto tornerà subito a posto. (Non abbiamo scritto l'esatto numero per evitare di far scoppiare il centralino per le chiamate, ma se avete problemi seri contattateci: provvederemo noi a segnalare il vostro caso ai Ghostbusters!) Cosa? Vi sembrano goffi, pasticcioni e sgangherati? Allora non li avete visti in azione! Sarà il caso che vi narriamo alcune delle loro mirabolanti, spettacolari, agghiaccianti avventure...

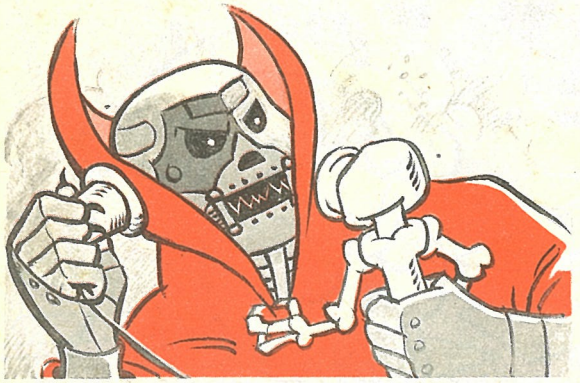


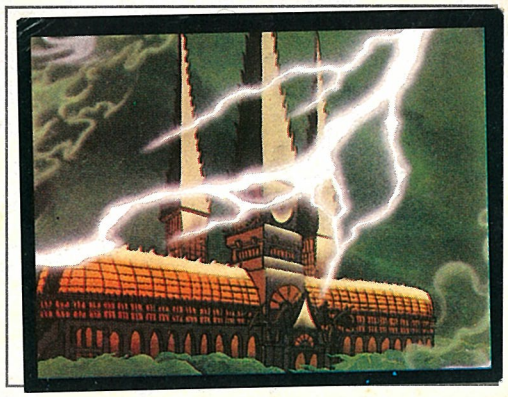


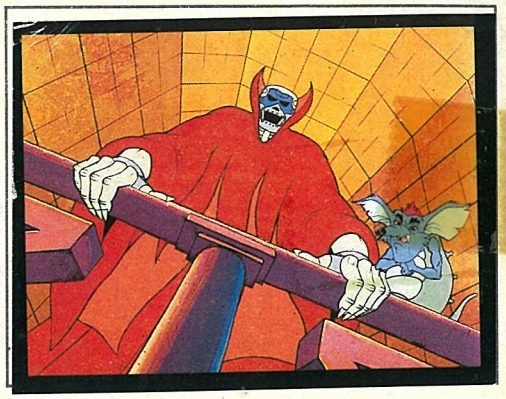




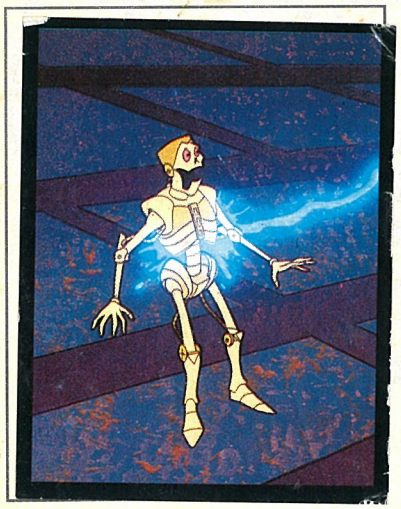
IL CAVALIERE SENZA TESTA

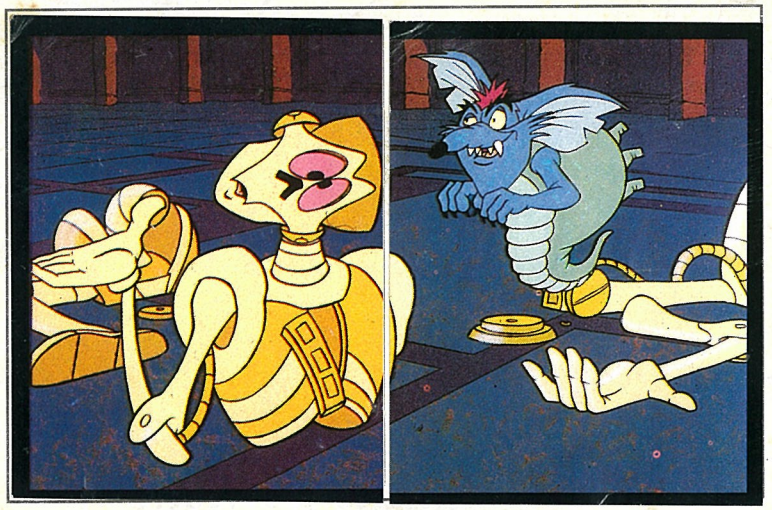




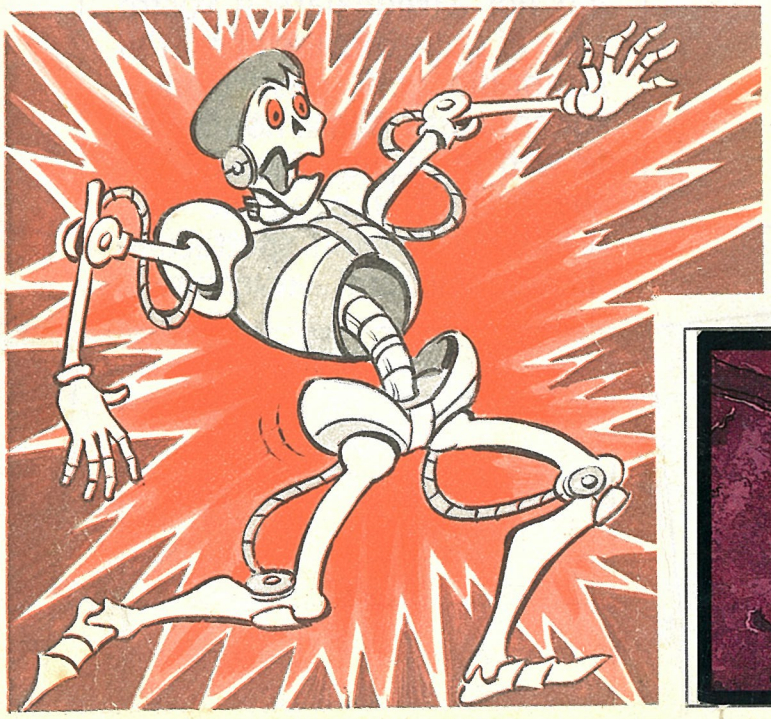


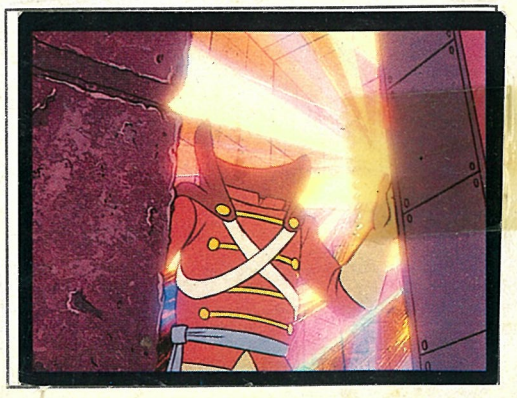
Una tetra, tetrissima costruzione è il luogo in cui si annida, con i suoi sgherri, il campione del Male: Malefix! Pensate a quanto di più crudele riuscite a immaginare e non avrete che una pallida idea delle efferatezze che costui può combinare! Stavolta il nostro intende affidare una pericolosissima missione ad un suo spettro di fiducia, l'«ossuto» Scuotiossa.



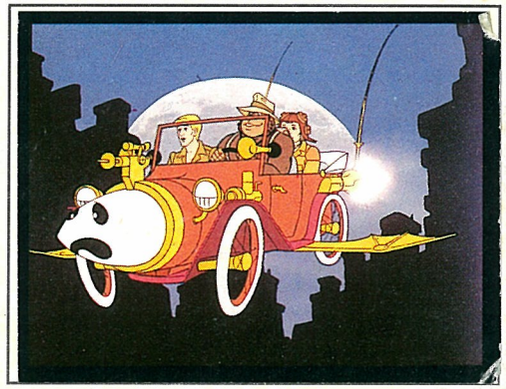


Ma costui, scheletro ambulante, trema al sol pensiero di cotanto compito. Malefix, inviperito, lo riduce ad un ammasso di ossa sparse, mentre Ghigno, orrenda creatura volante che lo segue come un'ombra, se la ride della grossa. Poiché lo scheletrino si è dimostrato inetto, l'incarico viene assegnato a Fangster, ributtante e gigantesco licantropo. Egli dovrà... ma no, ve lo diremo poi. Malefix, però, non si è accorto che a seguire la scena c'è un misterioso cavaliere senza testa. BRRR!!

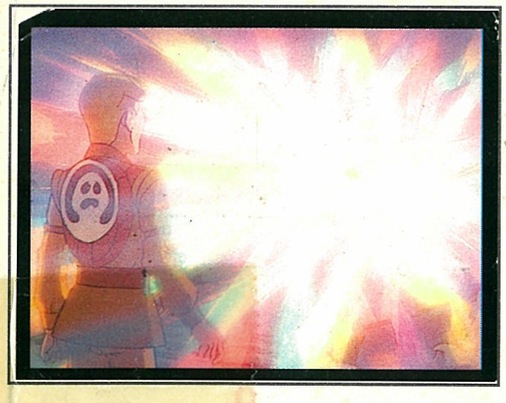


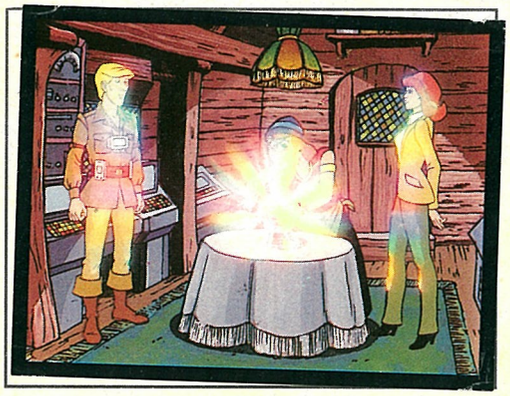


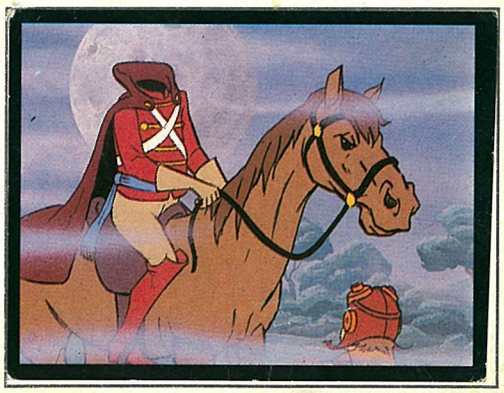
Ma abbandoniamo questo luogo spaventoso e trasferiamoci in una casetta molto più rassicurante. Chi vi abita? Ma è la sede ufficiale dei Ghostbusters, ovviamente. I paladini della lotta agli spiriti malvagi sarebbero tre giovanottoni normali (anzi, ci correggiamo: due giovanottoni ed uno scimmione) se non fosse per il loro singolare lavoro: sono infatti cacciatori di fantasmi! Il Teschiofono (il loro telefono) trilla: la chiromante Madame Why li attende per comunicazioni urgentissime nella sua casetta sita in una spaventosa palude...



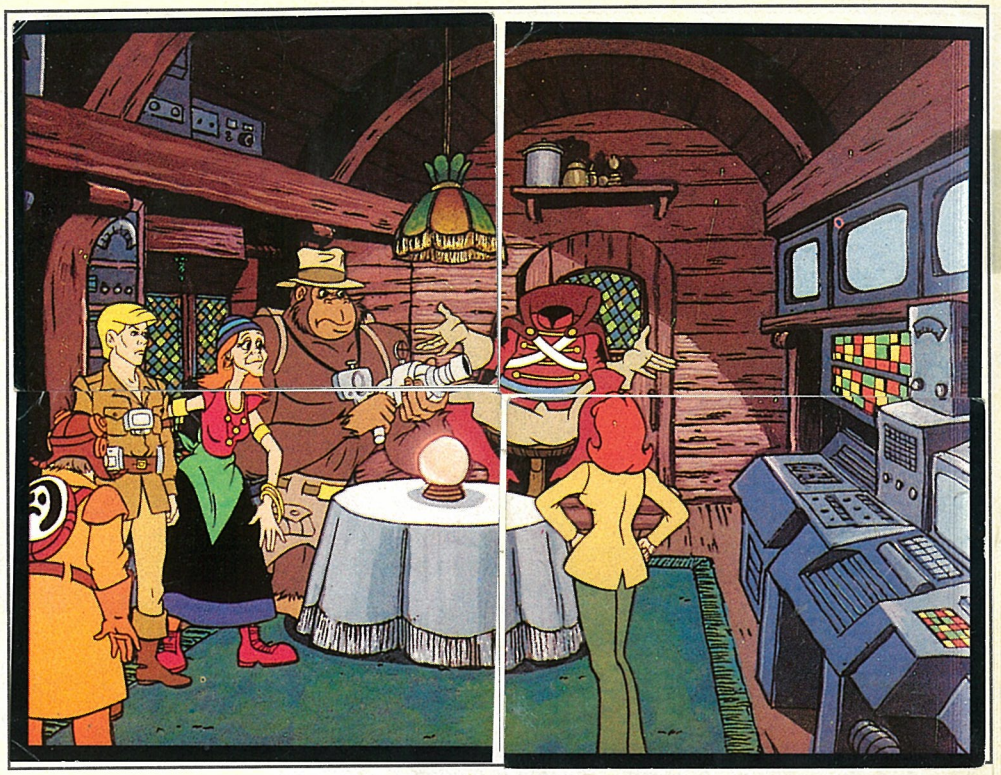
Eddy e Jeck (gli umani) e Grunt (il gorillone) partono a razzo sulla loro Fantabuggy. Di che si tratta? Della più formidabile auto acchiappafantasmi in circolazione! E vi par poco? Detto e fatto il luogo è raggiunto, ma che paura... Qui li attende, oltre a Madame Why, la giornalista Jessica, amica (e qualcosa di più, dicono i ben informati) del biondo e aitante Jeck.





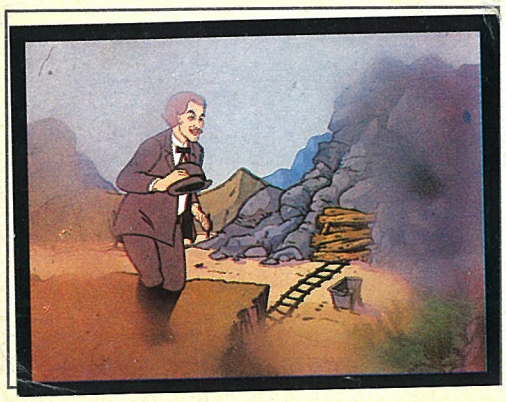


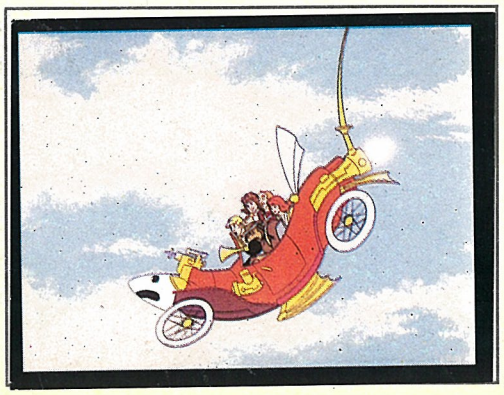
Misteriose luci aleggiano sulla palude. Se fossimo creduloni penseremmo che sta per apparire un fantasma... Ma noi SIAMO creduloni! AIUTOOO! Sta arrivando un signore senza testa, chiamate i Ghostbusters!!! Ah, dimenticavamo, sono qui accanto!

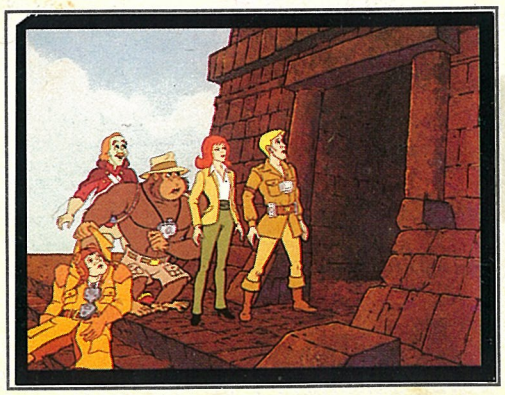


A dir il vero, ci sono fantasmi e fantasmi: quello in questione, nonostante l'aspetto spaventoso, è un bonaccione ed è venuto per dare una mano ai nostri. Antico rivale di Malefix, ne ha origliato i piani per poterli riferire ai Ghostbusters. Più gentile di così... Ma Jeck diffida di lui: un suo avo cercatore d'oro fu infatti ingannato dall'apparentemente irreprensibile cavaliere decapitato!

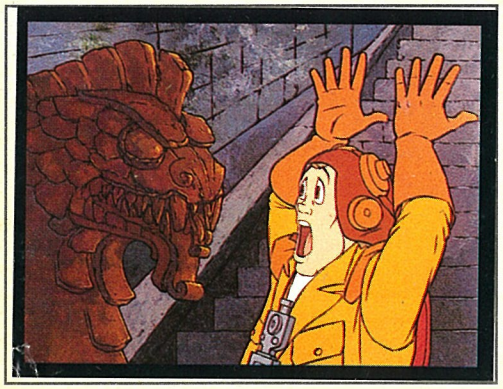
Questi allora si giustifica, sia pure in ritardo di un secolo: a quei tempi era della cricca di Malefix, ma i lustri passano e dei propri errori si fa tesoro...

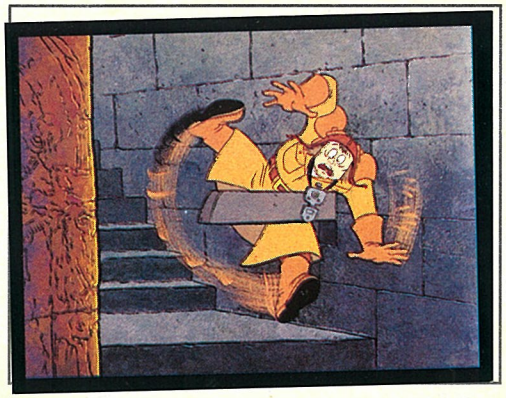


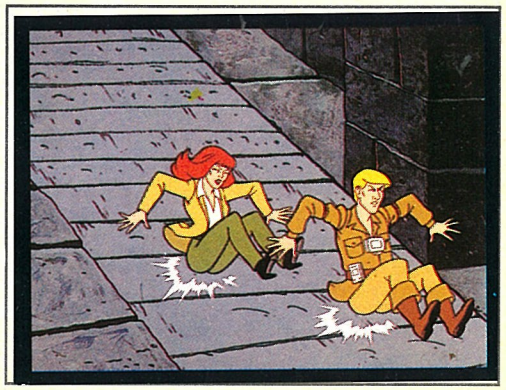


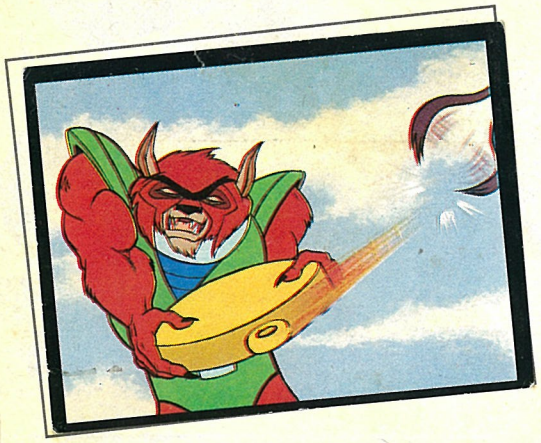


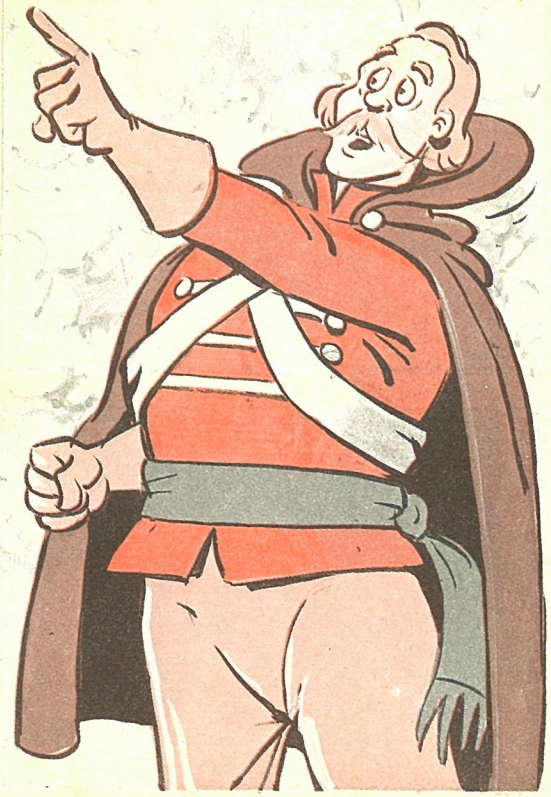
Per farsi perdonare, il cavaliere senza testa svela ai Ghostbusters che Malefix ha spedito Fangster nel passato, in una città azteca. Qui lo spaventoso licantropo dovrà rubare un medaglione che darà un potere immenso al suo padrone. Bisogna subito recarsi laggiù! Detto e fatto, i prodi Ghostbusters si trasferiscono, grazie ad un dispositivo temporale, sul posto. Ma ad attenderli trovano...

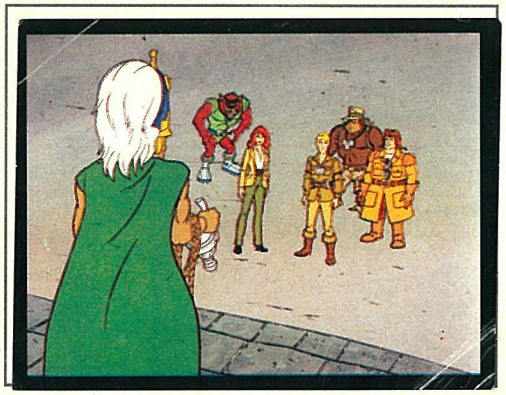




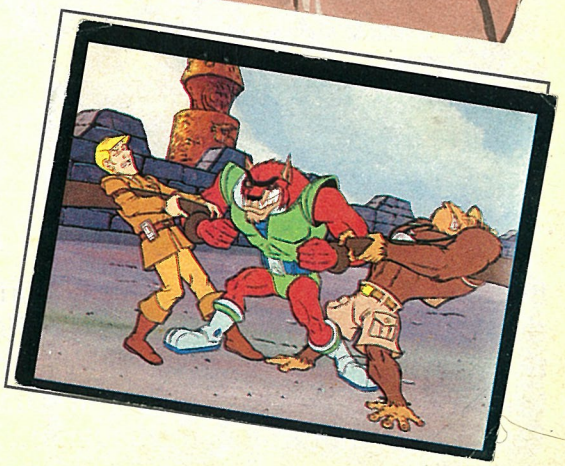




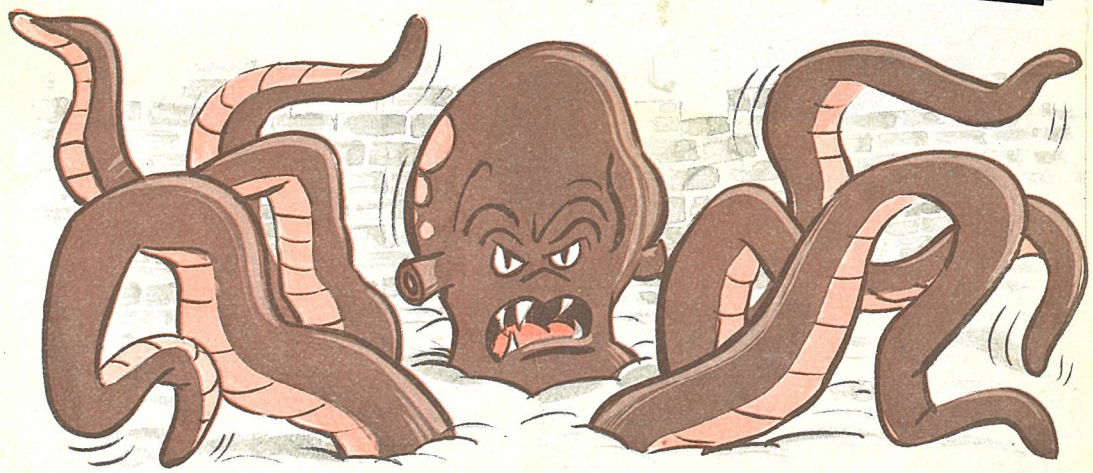


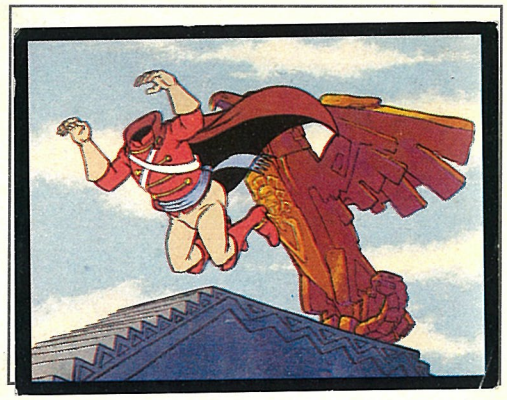


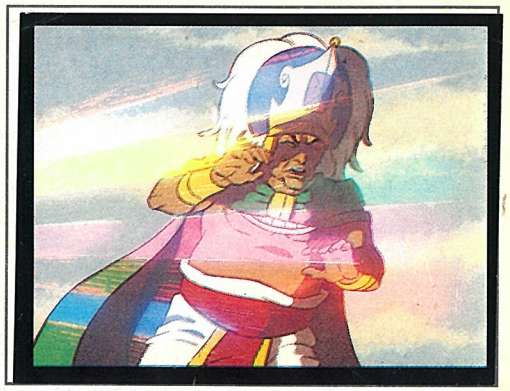
Aiuto! Un autentico mago azteco! Lo stregone non è mica tanto contento di vedersi tra i piedi tutti quegli intrusi che fanno tanta confusione... Meglio lanciargli contro uno dei mostri che tiene in serbo per simili occasioni, poi si vedrà...

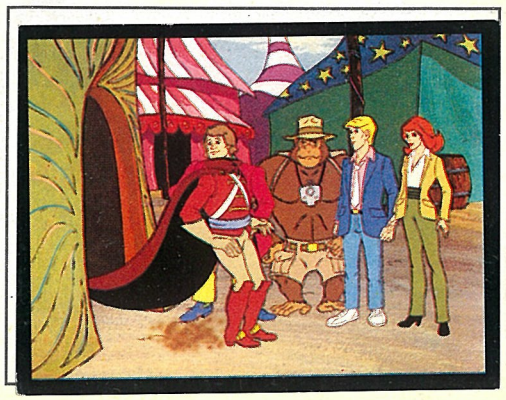


AAAHHH! Che piovra terribile! Fangster, il codardo, pensa bene di squagliarsela lasciando sul posto il medaglione appena trafugato. Ma come faranno i nostri eroi a districarsi dai gommosi tentacoli? Semplice, con l'aiuto dell'amico... senza testa! Detto e fatto, il mostro viene sgominato e il mago azteco ridotto a più miti consigli. E infine tutti tornano a casa...



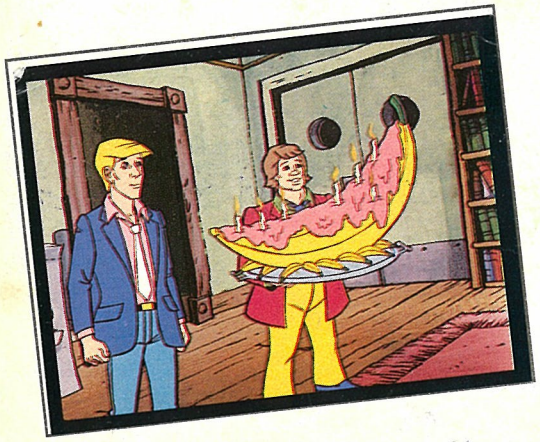


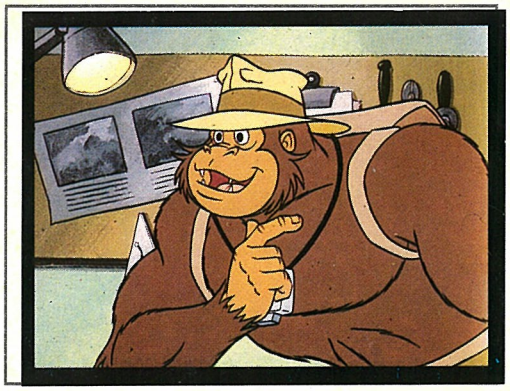


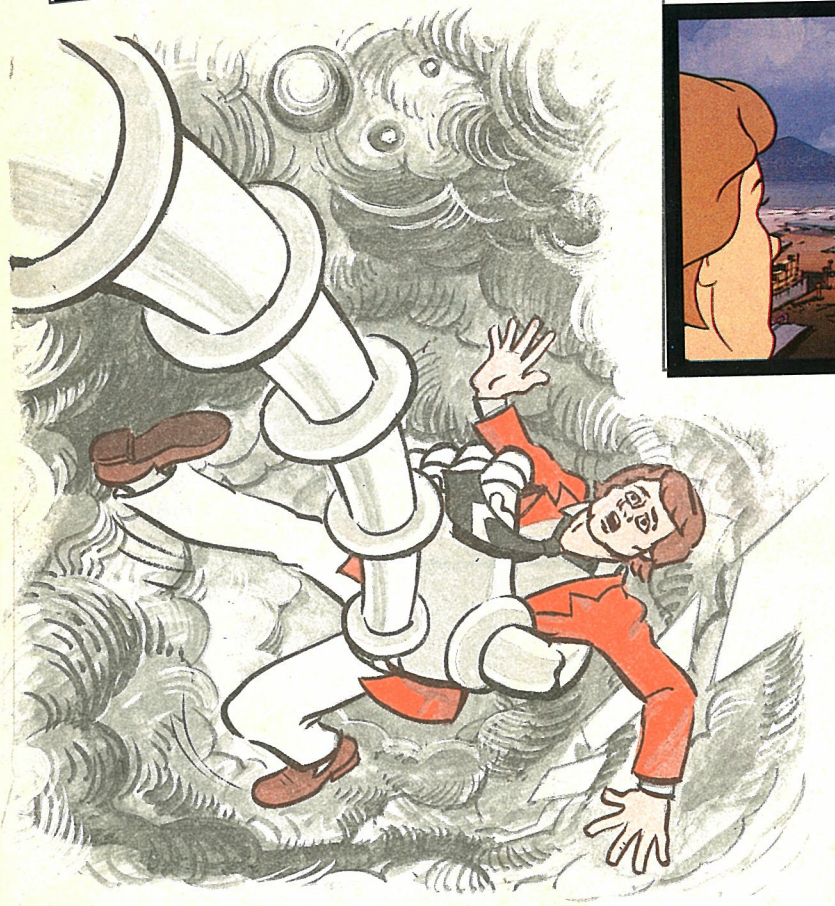


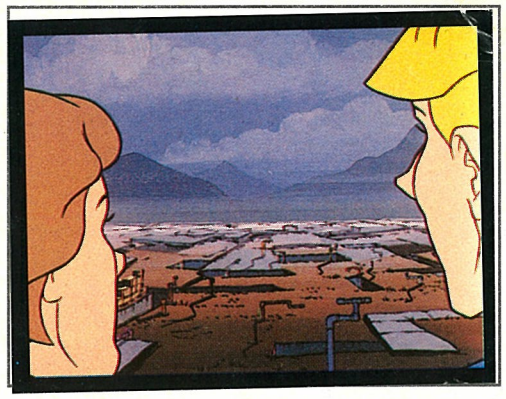
Beh, i Ghostbusters devono proprio ricambiare il favore all'amico cavaliere. E, poiché questi è un tipo spiritoso, gli trovano lavoro in un Luna Park. Come fantasma, ovviamente...

IL RIVALE DI MALEFIX

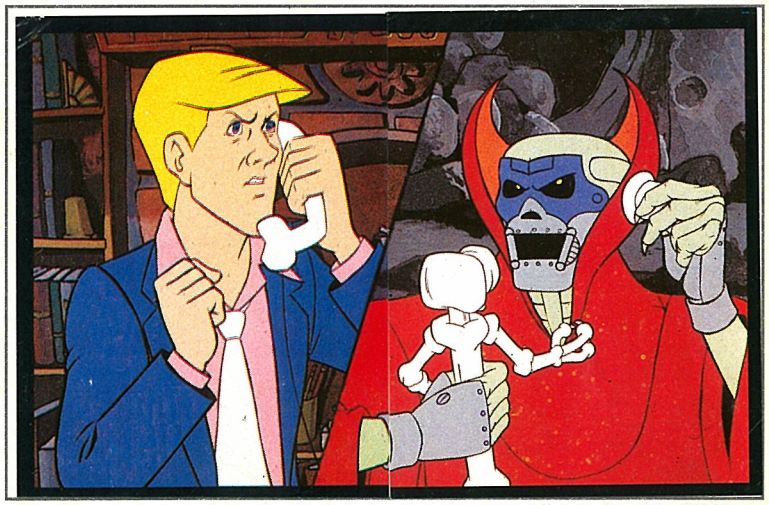




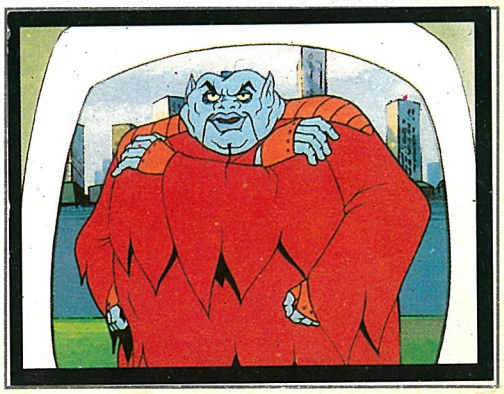




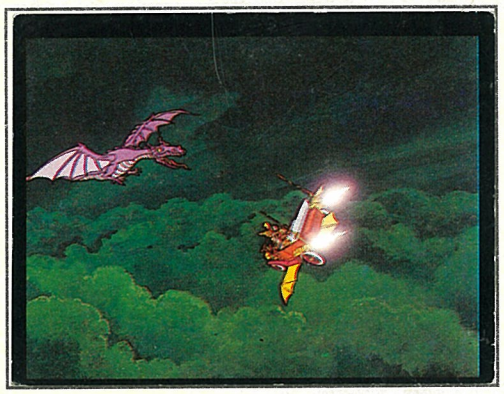
«Una torta alle banane per me?!» è ciò che Grunt mormora commosso di fronte agli amici che si sono ricordati del suo compleanno. Ma le sorprese non sono finite: fuori dalla finestra dovrebbe essercene un'altra. Ma dov'è? E tutta la città, è scomparsa?

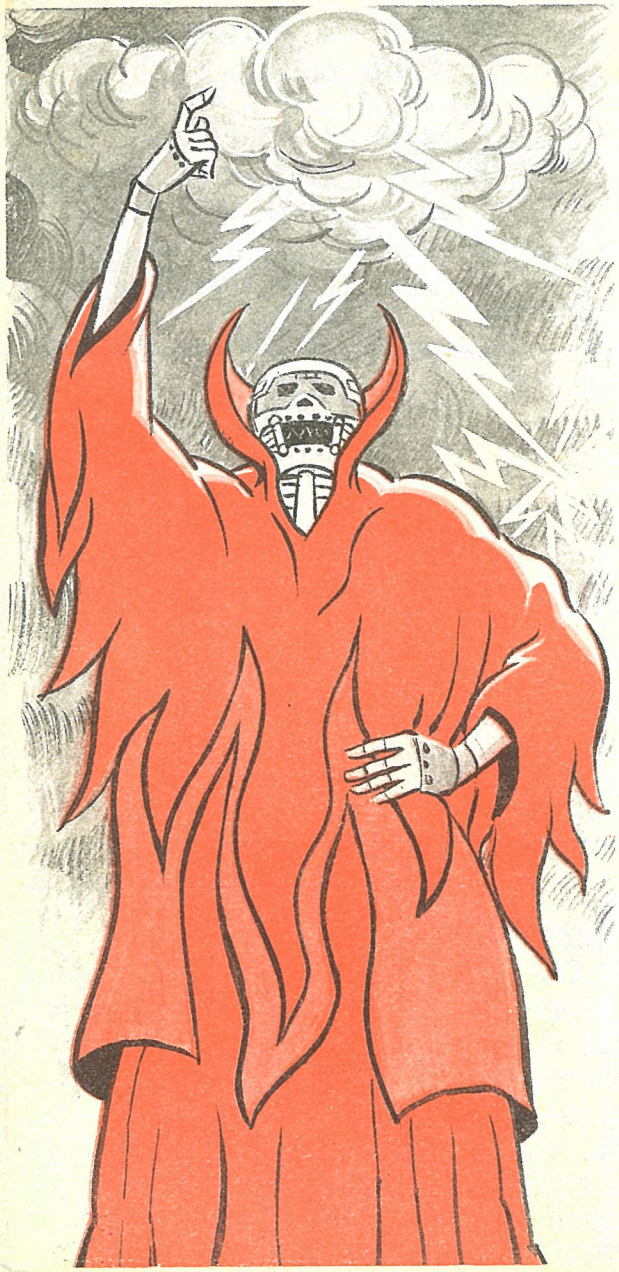


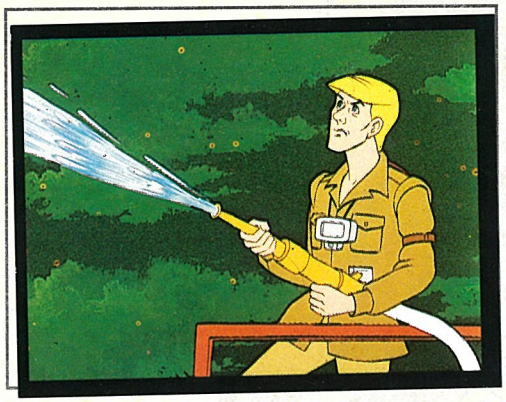
Non era questa la sorpresa che Eddy e Jeck volevano fare al gorillone! Chi può averla combinata tanto grossa? Malefix, ovviamente. Ecco infatti il mascalzone telefonare ai Ghostbusters per proporre loro un patto. Se essi l'aiuteranno a combattere Big Evil, un suo rivale ancor più cattivo di lui, egli restituirà senza colpo ferire il bottino. E che bottino! Una città, ci pensate?!



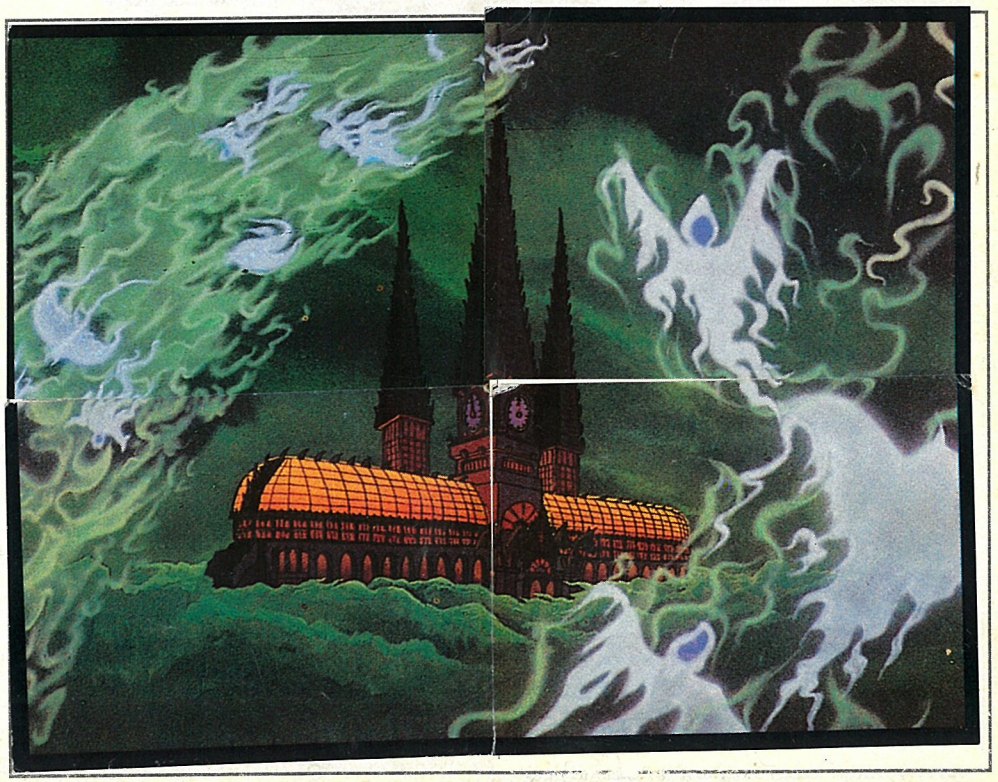
Malefix è su tutte le furie: quel disonesto di Big Evil si è impadronito del suo quartier generale! Chi meglio dei Ghostbusters può dar la caccia ad un fantasma? E ad un «amico» non si rifiuta un piacere...



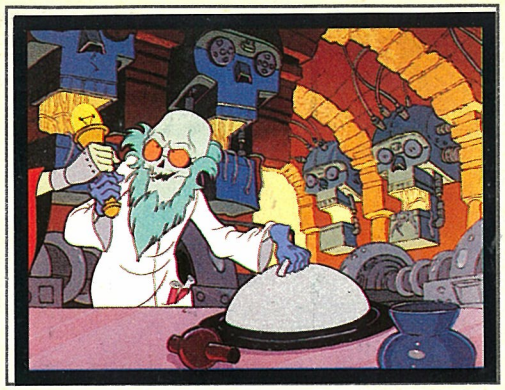


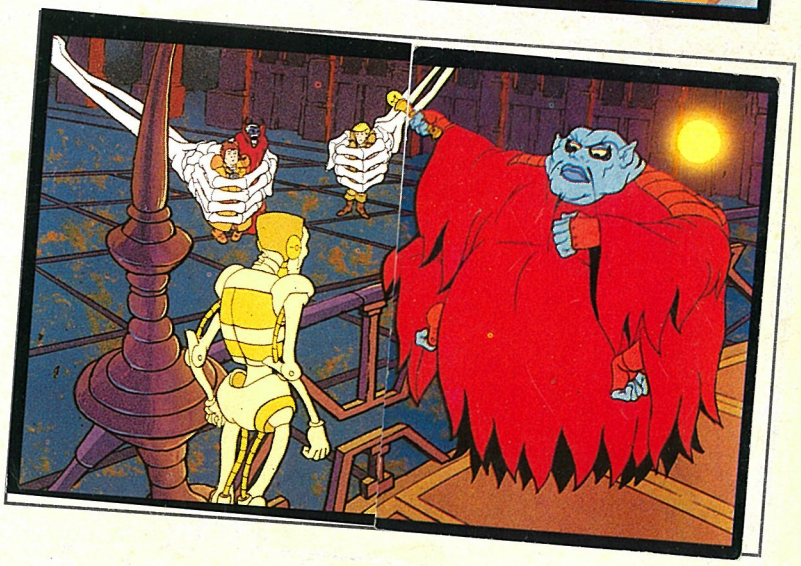


Un ricatto è un ricatto ed i Ghostbusters si alleano loro malgrado al cattivone. Malefix confessa subito che intendeva impadronirsi del mondo intero grazie allo Specter Scepter, uno strumento prodigioso costruito dal Dottor Kreep, che ora è però in mano a Big Evil. E non dovrebbe essere una facile impresa recuperarlo: Big Evil lancia infatti contro i Ghostbusters alcuni dragoni dall'aspetto assai poco pacifico...

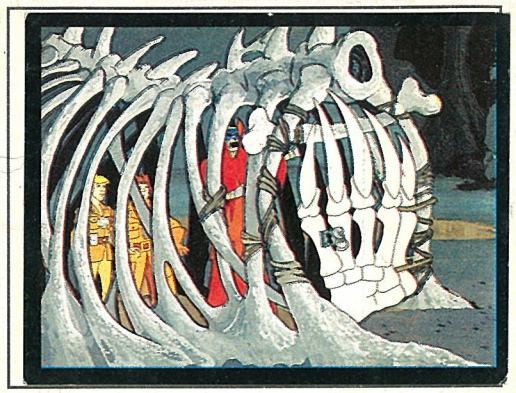


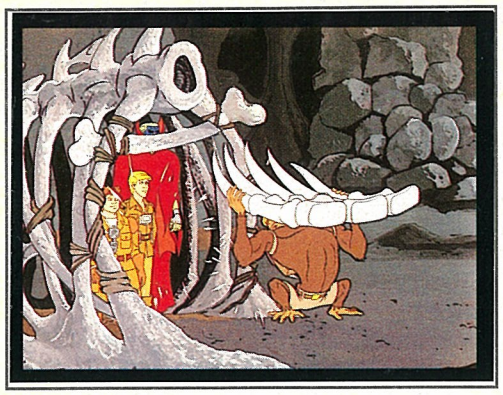
Ma cos'è, in fondo, un dragone per un Ghostbuster? Una sciocchezzuola che si elimina in un batter d'occhi! Respinto l'assalto, i nostri si intrufolano nell'ex reggia di Malefix. Raggiunto quell'infame traditore del Dottor Kreep, essi stanno per farsi consegnare il famigerato Specter Scepter quando davanti a loro ecco apparire l'orribile Big Evil! Eh sì, non si può proprio definirlo di bell'aspetto...



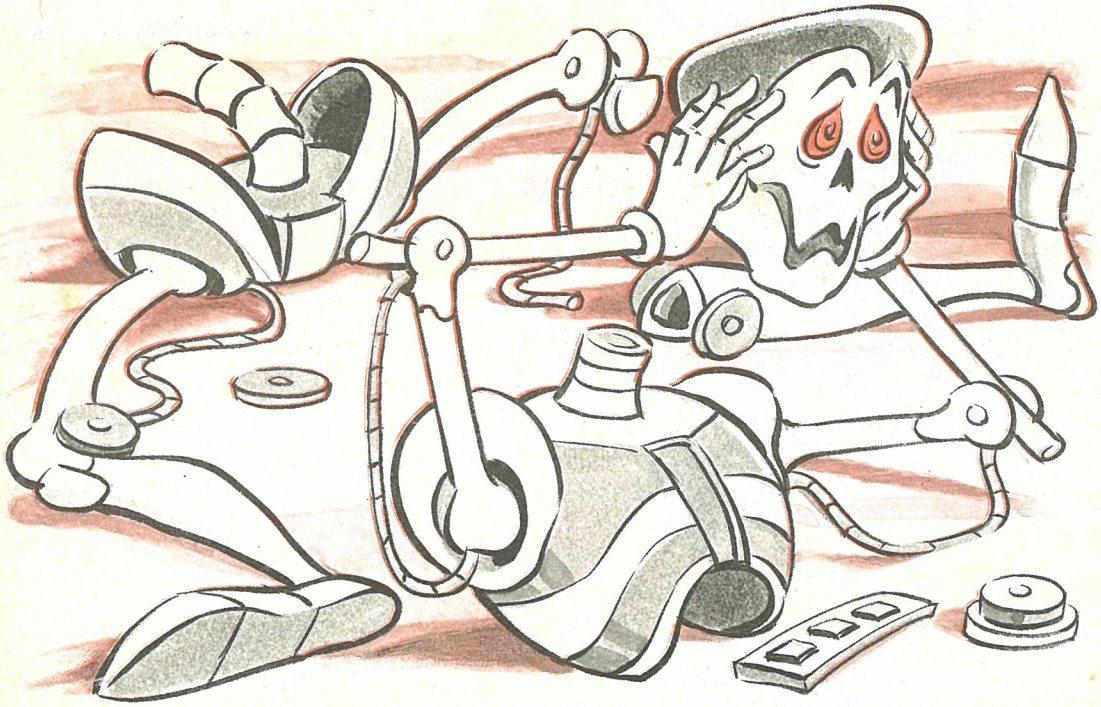


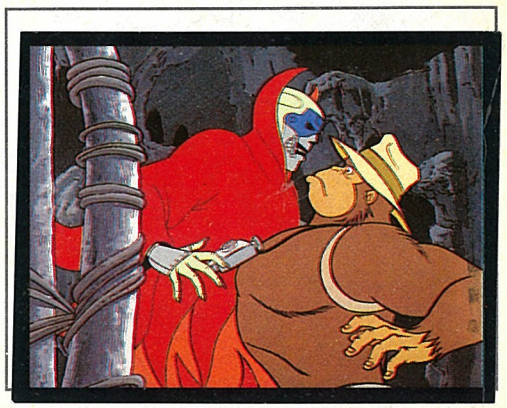
A voi piacerebbe forse incontrare di notte un tipo enorme, azzurrognolo e con tante mani da non riuscire nemmeno a contarle? A noi proprio no! In un battibaleno l'eroica spedizione di soccorso si ritrova circondata da giganteschi guerrieri e tenuta saldamente stretta da prodigiose mani scheletriche! Quanto a Big Evil, è convinto di avere ormai il mondo ai suoi piedi!

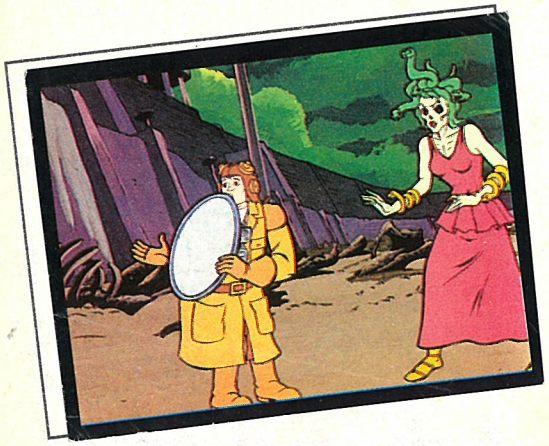




Poverini, i nostri! Come faranno ora ad uscire dalla gabbia a forma di scheletro in cui sono rinchiusi? Beh, a dire il vero è sì a prova di bomba, ma non di Grunt... Lo scimmione, infatti, spezza le possenti sbarre come se si trattasse di stuzzicadenti. Certo che gli dispiace di dover liberare anche Malefix, ma tant'è...

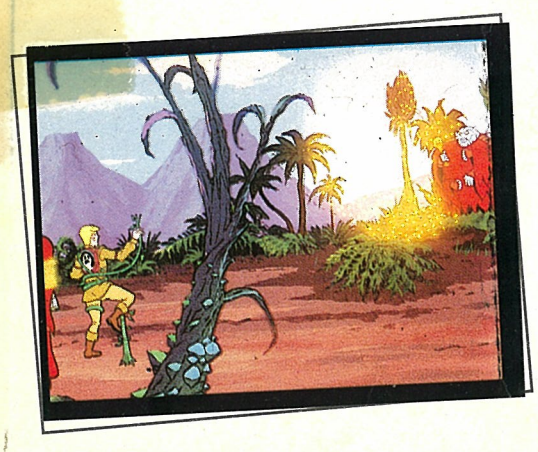


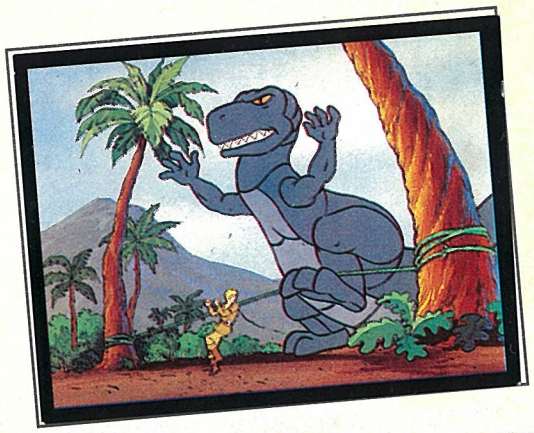


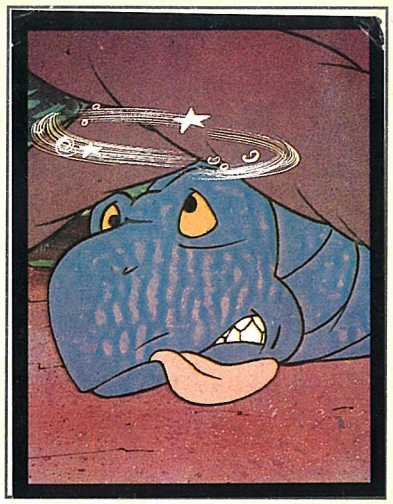


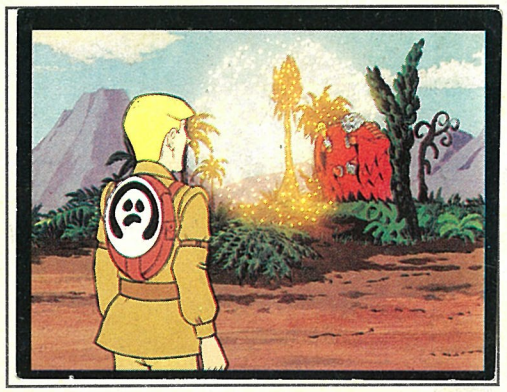
Big Evil, dal canto suo, non ha intenzione di lasciar liberi i prigionieri e scaglia contro di loro alcune delle sue armi segrete. La prima è Medusa, ragazza affascinante ma dallo sguardo che... impietrisce, e non tanto per dire! A farne le spese è Eddy, mentre Grunt si ritrova nella stretta di un guerriero alto... 100 metri!

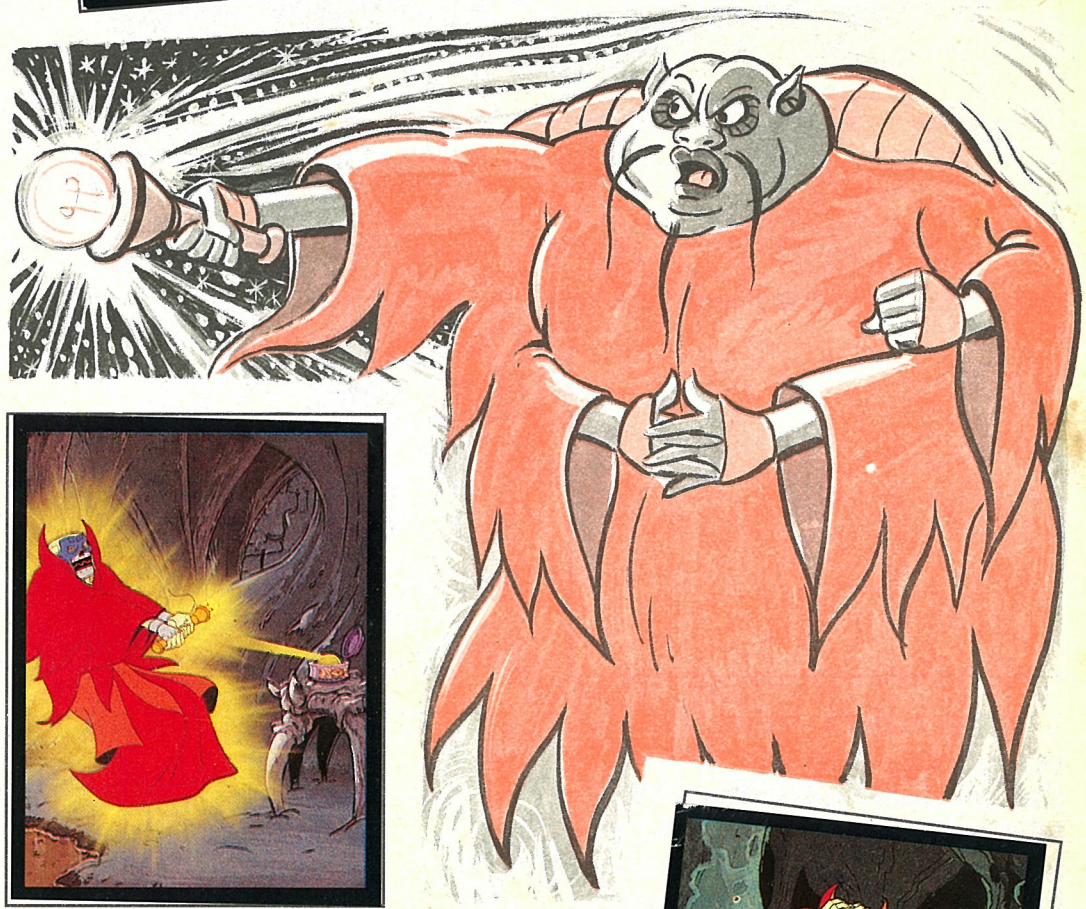
Big Evil tende però sempre a strafare e decide di trasferire con la magia la sfida in una sorta di giungla preistorica. Figuratevi che scomoda addirittura dei giganteschi, terrificanti dinosauri per scagliarli contro i Ghostbusters.

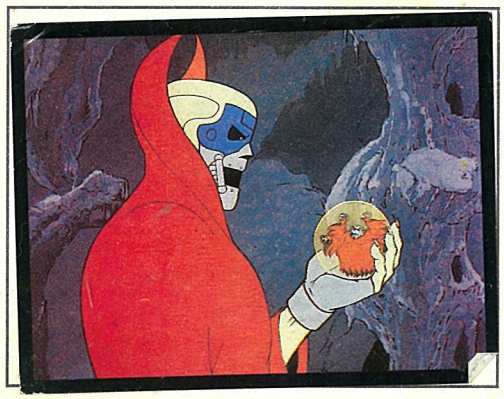




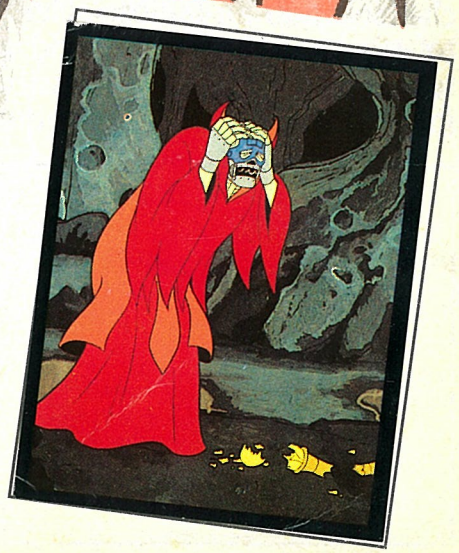






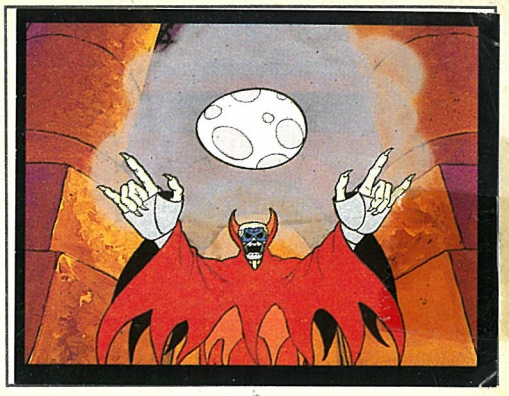


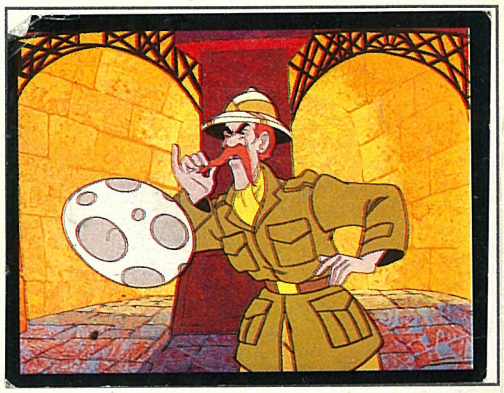
Ma il perfido non ha fatto i conti con Jeck & C.: in un lampo (o quasi) i nostri sgominano i dinosauri, ma se la vedrebbero ugualmente brutta se... lo Specter Scepter non cominciasse a perder colpi riducendo Big Evil ad un esserino. Così impara! Malefix, ora che ha riavuto la sua reggia, non vorrebbe più restituire la città rapita, ma Grunt gli fa cambiare idea. Un patto è pur sempre un patto!



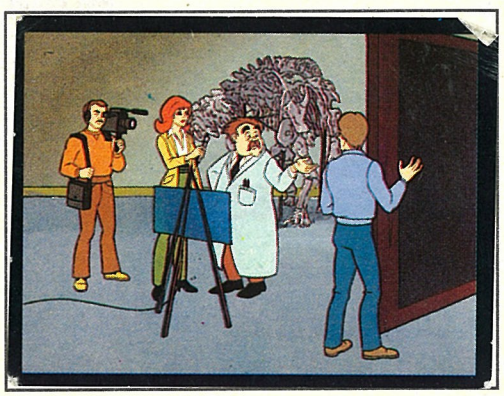
AIUTO: I DINOSAURI!

Malefix è proprio instancabile, una ne fa e cento ne pensa. E il bello è che coinvolge immancabilmente nelle sue imprese i suoi sgangherati complici. Stavolta il malcapitato di turno si chiama Viscid, un brutto ceffo vestito da esploratore e dal colorito tutt'altro che sano...



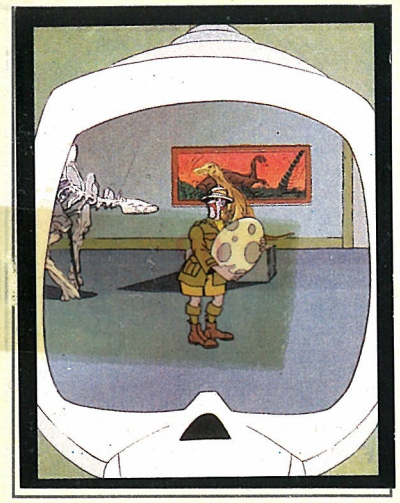


A costui Malefix ordina di recuperare un uovo di dinosauro che, secondo un famoso scienziato, sta per schiudersi. Viscid eviterebbe volentieri la missione, ma il boss non glielo consente...

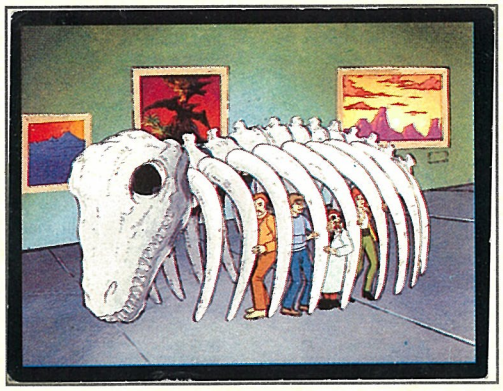


Al museo sono presenti anche alcuni operatori televisivi, guidati da Jessica, che intendono riprendere in diretta lo schiudersi del prezioso guscio. Ma non hanno fatto i conti con Viscid!

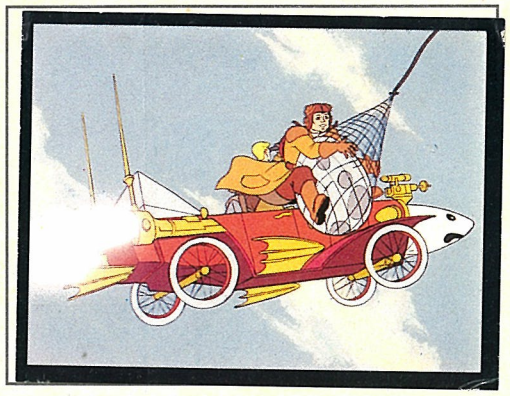
Infelice ma sottomesso, il tanghero parte a bordo di un... casco volante verso il museo di storia naturale dove l'uovo è conservato. Triste destino, quello degli sgherri di Malefix!

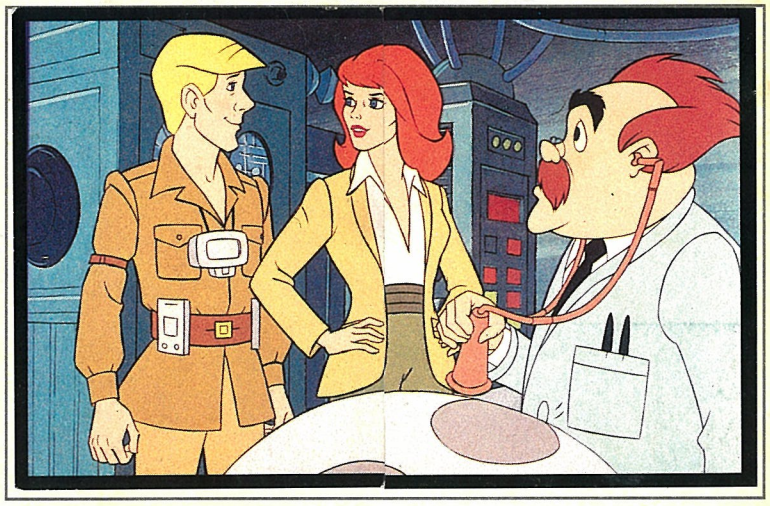


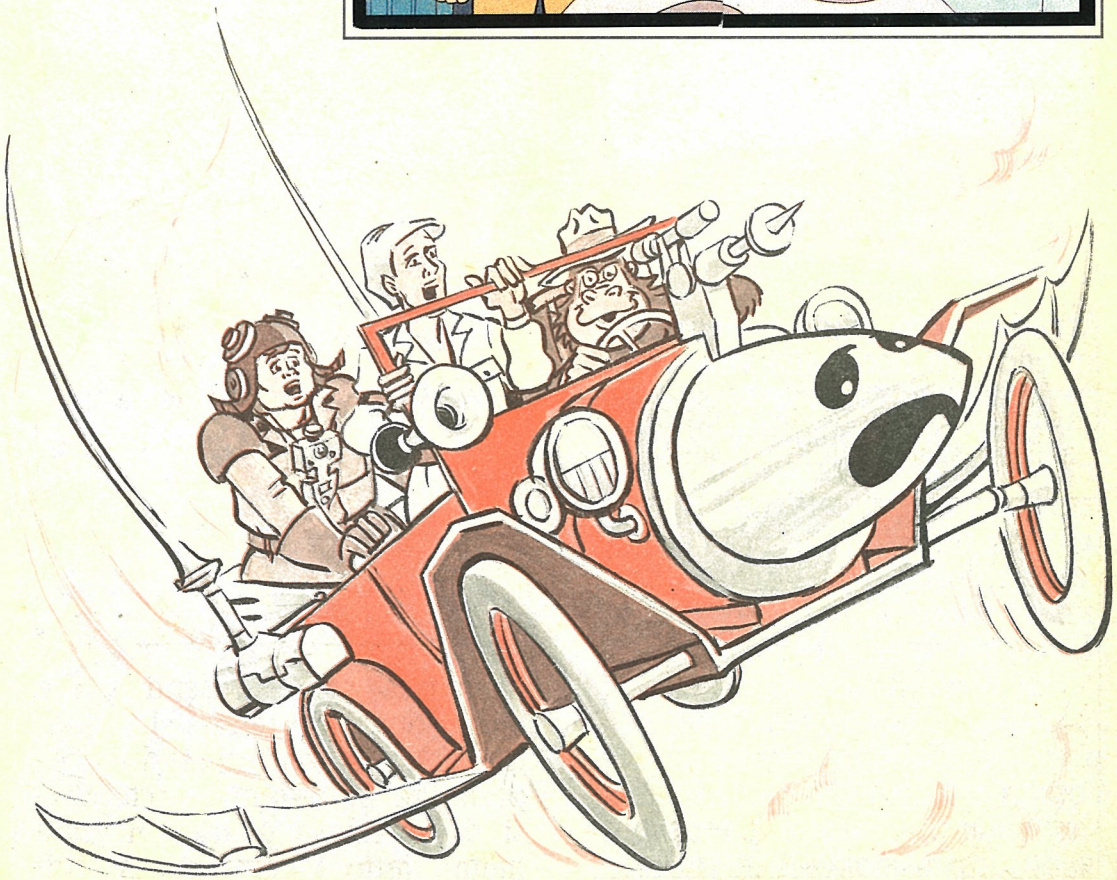
Insomma, un uovo di dinosauro non può starsene tranquillo neanche in un museo. Neppure i suoi custodi, a quanto pare... Eccoli infatti imprigionati sotto uno scheletro di dinosauro. E grazie a cosa? Ad una magia di Viscid, ovviamente! Ora il furfante se la squaglia con il voluminoso uovo sottobraccio... E, in men che non si dica, è nell'alto dei cieli.

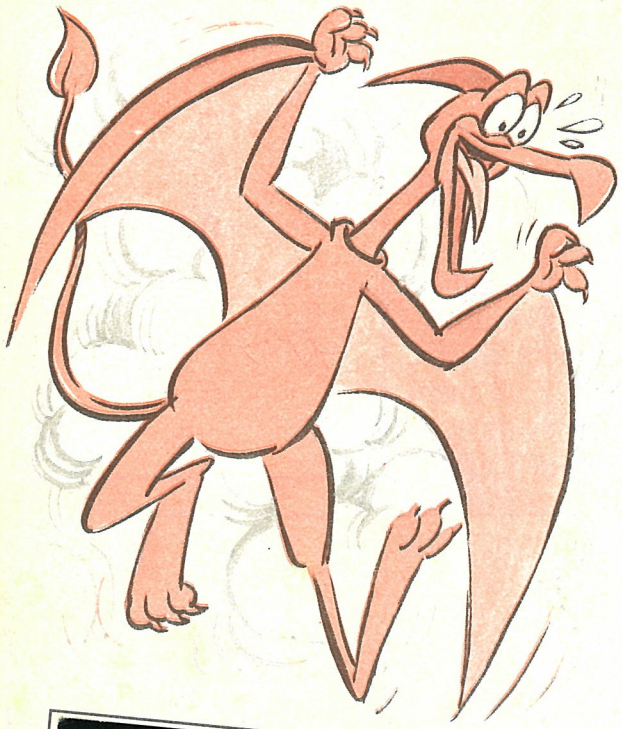


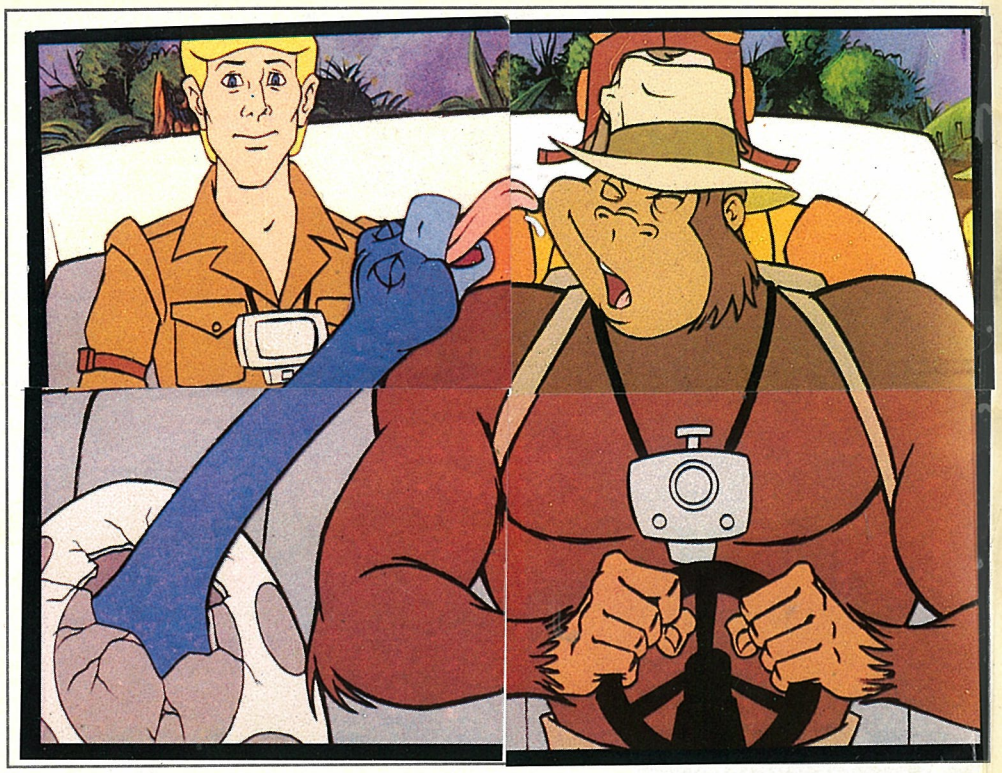
Credete forse che i Ghostbusters se ne rimarranno con le mani in mano? Giammai! Dopo aver assistito in diretta televisiva al rapimento dell'uovo, partono alla riscossa sulla Fantabuggy. Individuato il rapitore in volo, gli inseguitori gli si approssimano, mentre Eddy si prepara a recuperare il «malloppo». ZAC, e l'uovo è ripreso! Riportato nella sua sede naturale, il pregevole guscio viene sottoposto ad attente analisi da parte del dottor Ziflin, illustre scienziato, il quale sentenzia che entro poche ore esso si schiuderà. Ma il dinosaurino che ne uscirà avrà bisogno di una mamma: come trovargliela? Dopo lunghe consultazioni si decide di riportarlo all'era preistorica...

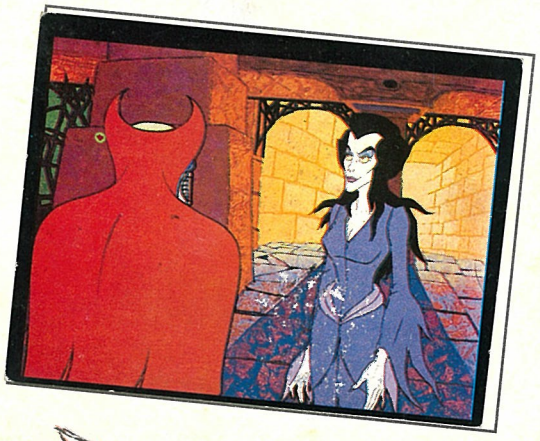






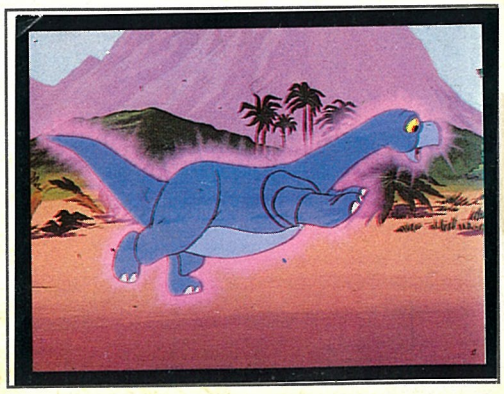


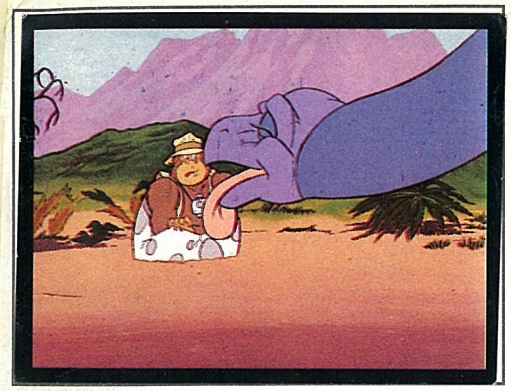


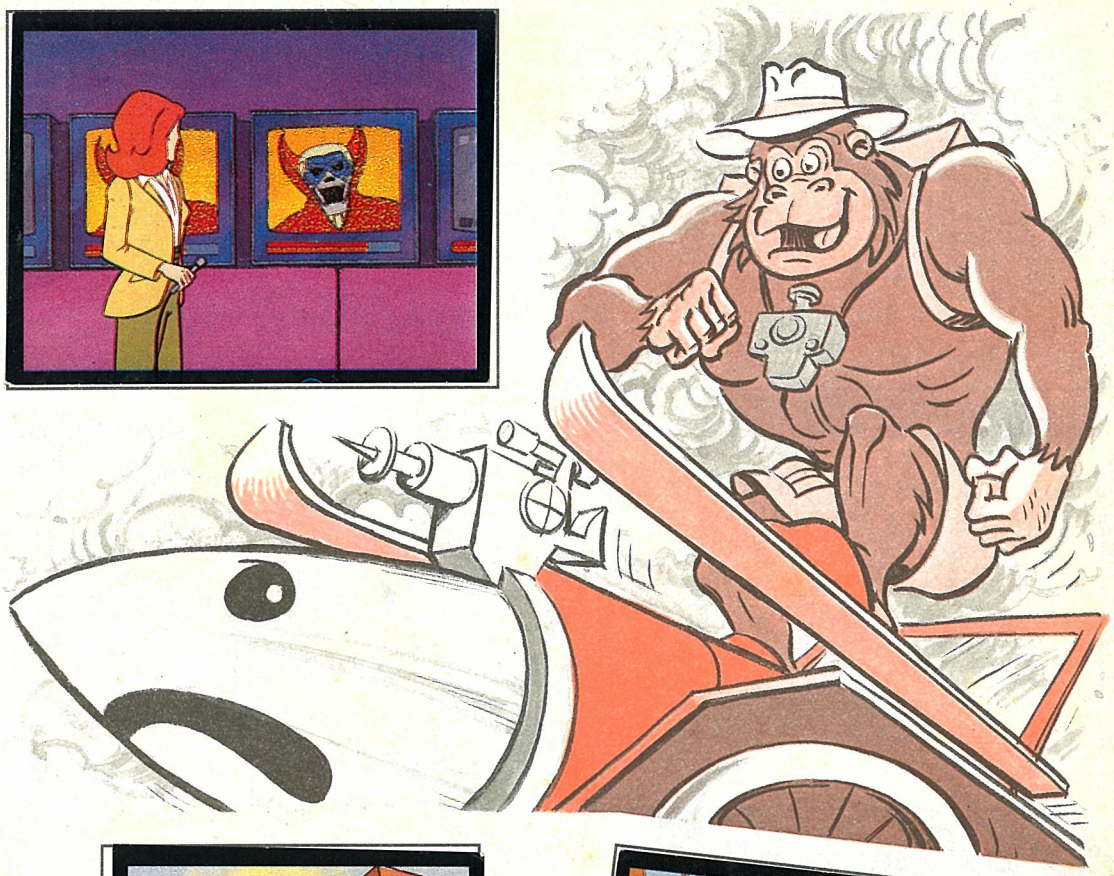


Vi sembra una cosa impossibile? Assolutamente no con la Fantabuggy! Azionato il dispositivo temporale, i nostri amici arrivano nel mondo di milioni d'anni fa, quand'ecco il lieto evento: è nato un grazioso dinosaurino...

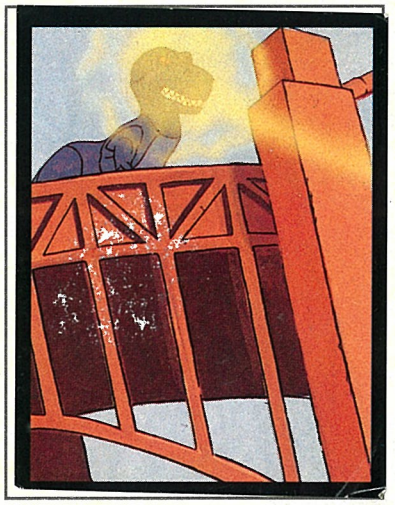
Accade però che il neonato, aprendo gli occhi alla vita, veda accanto a se Grunt e lo scambi per la propria mamma! E la vede anche bella! Contento lui... Ma torniamo a quel cattivone di Malefix: su tutte le furie per l'insuccesso riportato da Viscid, affida una missione a Mysteria, affascinante ma spettrale creatura. La donna dovrà recarsi anch'essa nella preistoria per riportare poi nel presente un buon numero di dinosauri e mostri vari. Malefix, con simili «armi», ricatterà i governi di tutto il mondo! AIUTOOO!!!



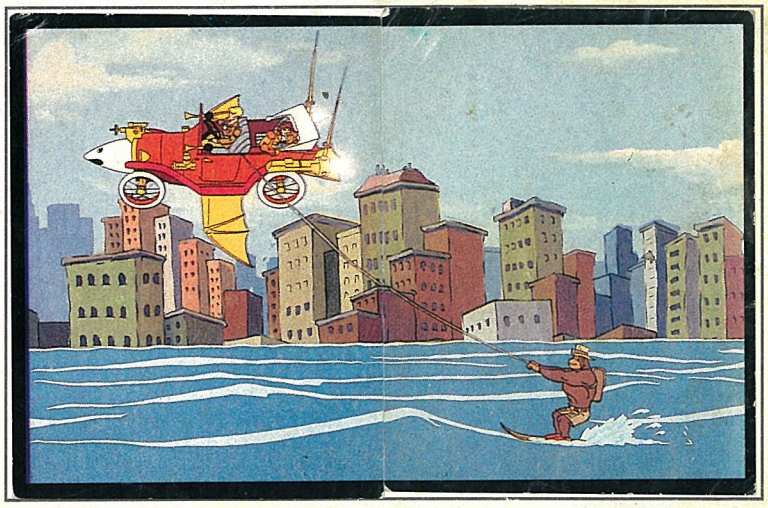


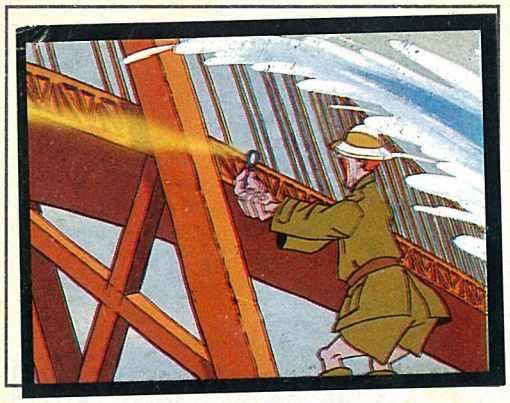


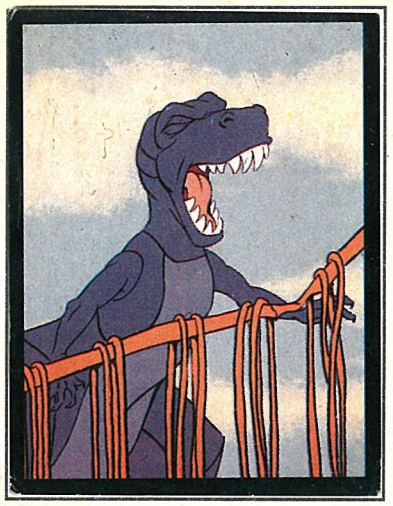
E Mysteria, in un baleno, esegue... Fra i pochi scampati alla sua razzia, c'è la mamma del dinosaurino appena nato, che però è stato rapito dalla megera. La genitrice, scorgendo Grunt nel guscio del suo bebé, lo scambia per il sangue del proprio sangue, e lo adotta. Il gorillone comincia a non poterne proprio più di tutte quelle smancerie da dinosauri...

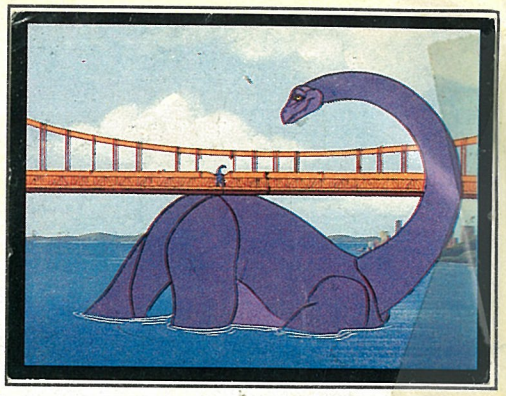


Ma torniamo al presente, dove la situazione è drammatica: Malefix ha lanciato su San Francisco le sue orde preistoriche, debitamente stregate per portare rovina e distruzione! Ghostbusters, armatevi e partite: tutti alla riscossa!

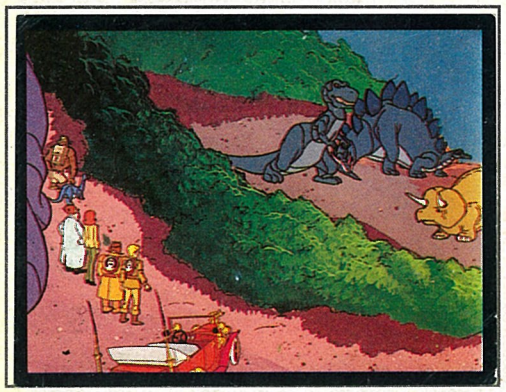




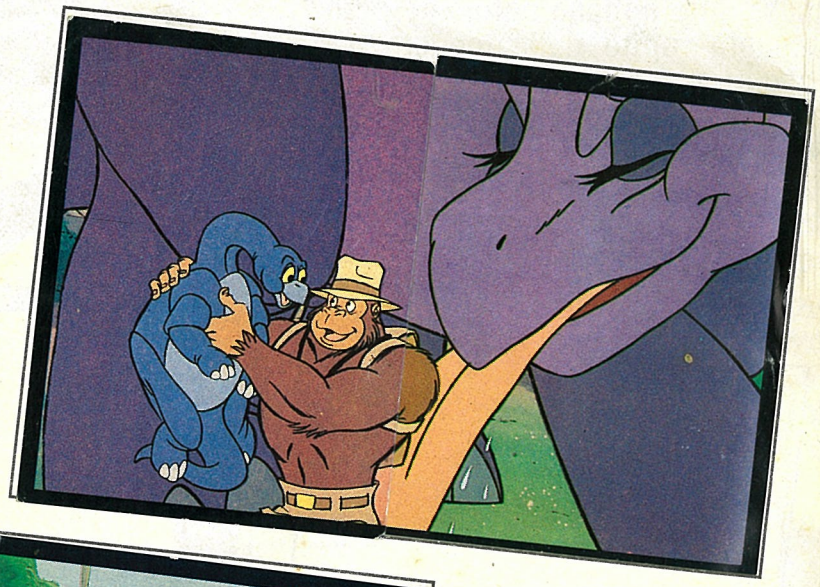




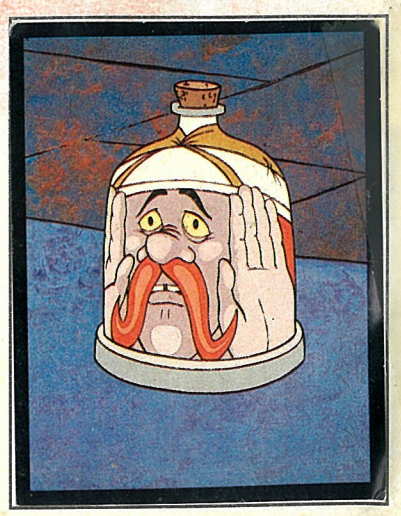
Punto primo, bisogna metter fuori gioco Viscid, che con le sue magie continua a guidare i dinosauri, tipi bonaccioni per natura.



Eliminato lo scagnozzo di Malefix, tutto è più facile. I bestioni riacquistano la buona indole e collaborano con i Ghostbusters alla ricostruzione di quanto fino a poco prima andavano distruggendo. E mamma dinosauro può così riabbracciare il suo vero bebé.

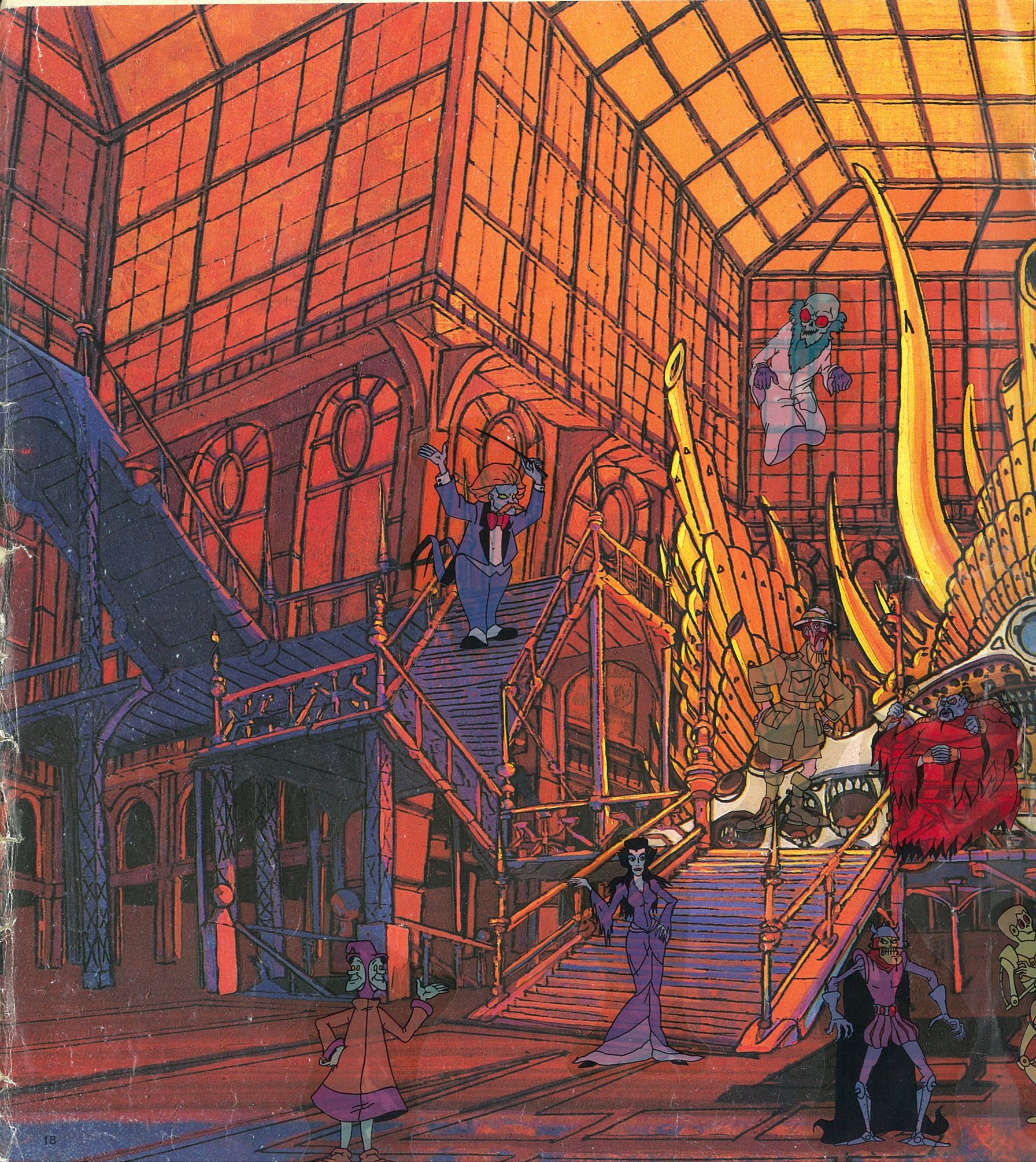


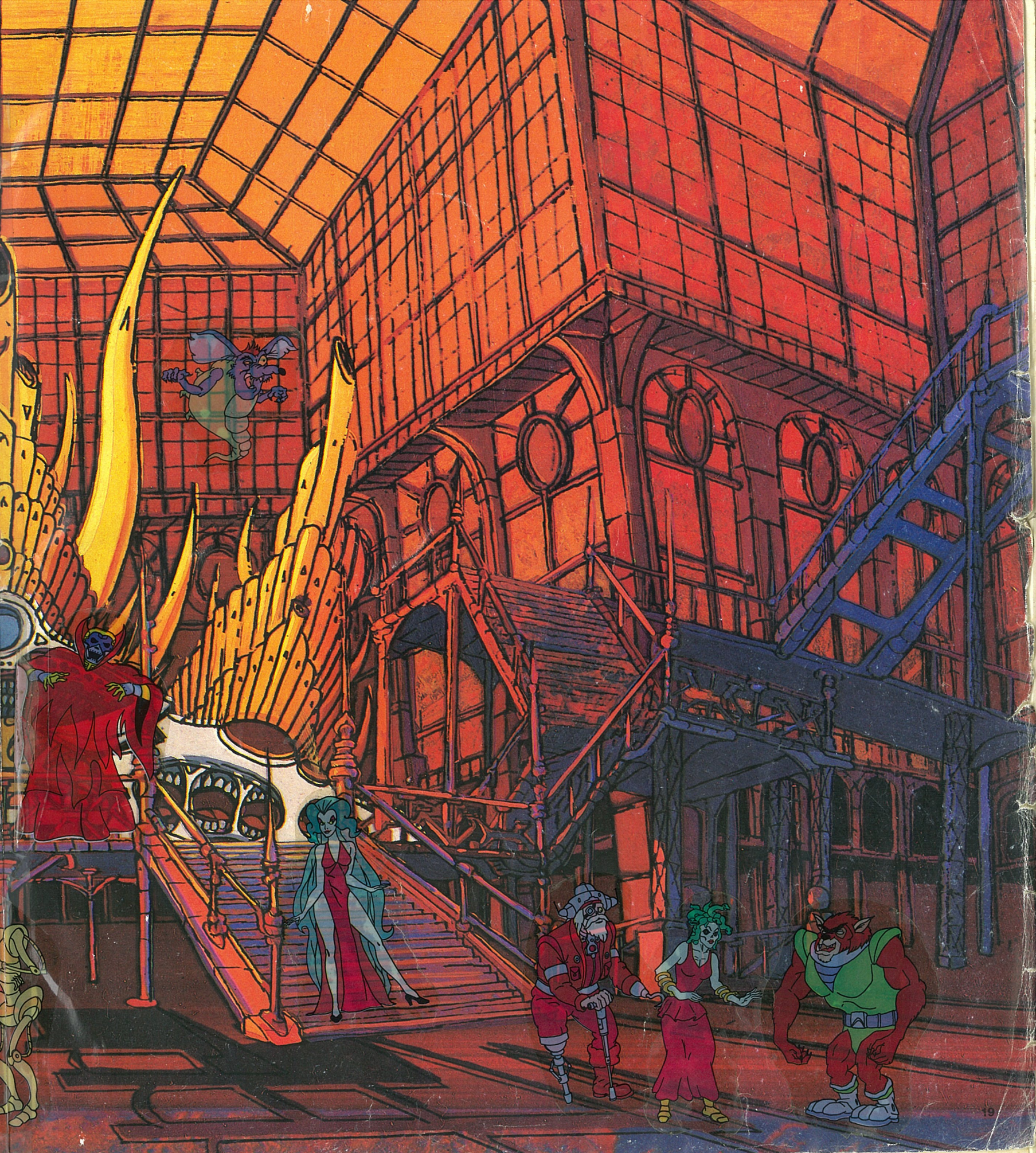
E Viscid? Tornato dall'irascibile Malefix, viene ridotto formato sardina. Potrà così infine meditare sui suoi errori...

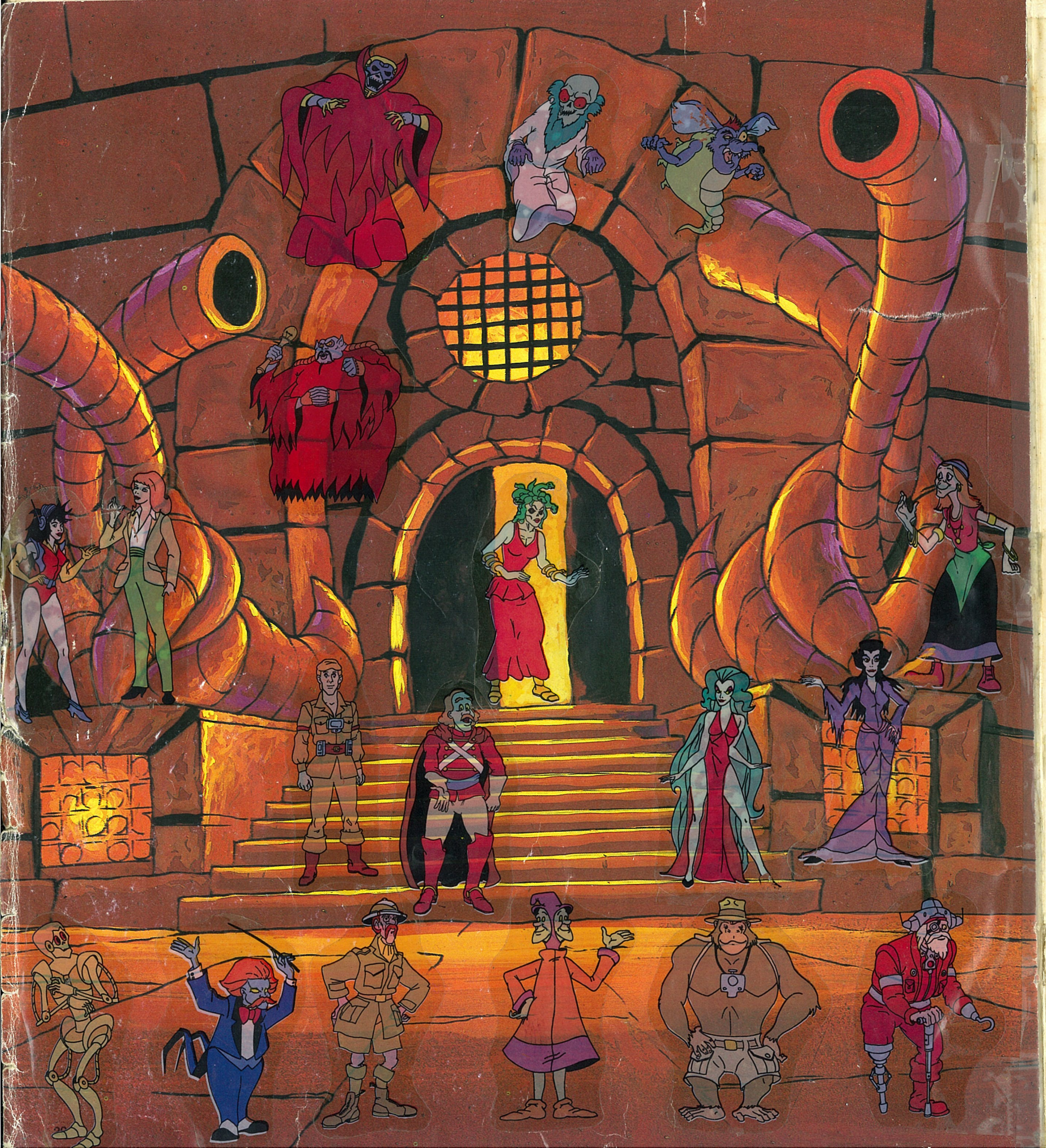


IL «FAI DA TE» DEL TERRORE

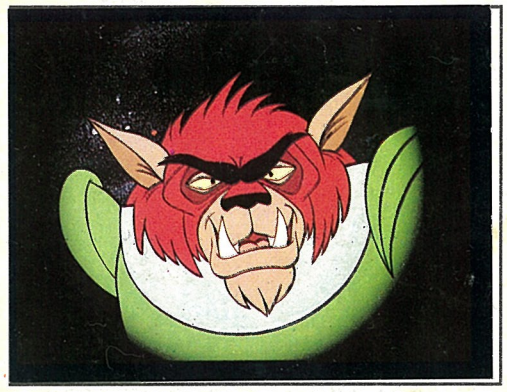
Non ti corre già un brividino lungo la schiena ammirando queste tre fantastiche, tetre scene? Pensa poi a quanto saranno spaventose una volta incollati i 24 tra fantasmi, mostri vari e Ghostbusters che puoi trovare tra le figurine! Ah, dimenticavamo: se, dopo aver sistemato il tuo spettro di fiducia, cambi idea, niente paura. Staccalo pure e riattaccalo dove vuoi. Potrai così avere le 1.001 scene più terrorizzanti del mondo!



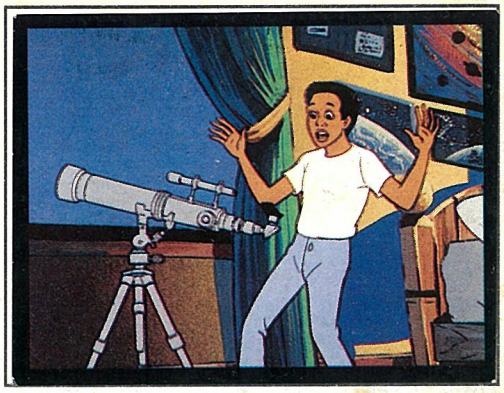




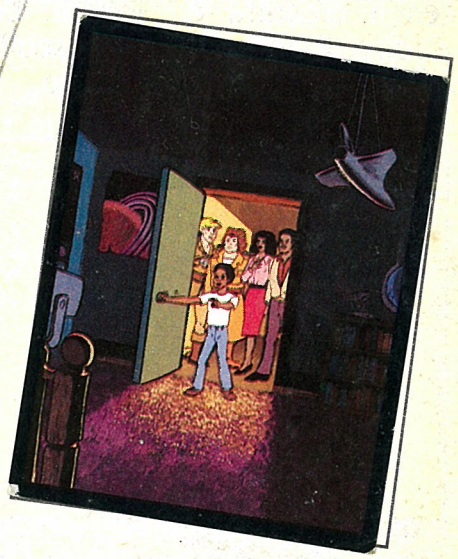
I GHOSTBUSTERS ED IL FUTURO



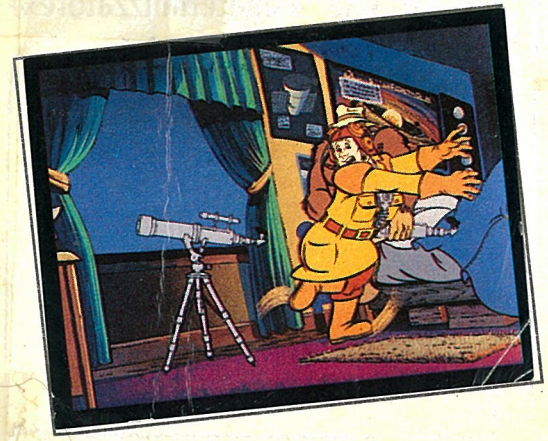
Che passione, l'astronomia! C'è forse qualcosa che riuscirebbe a distogliere l'interesse di un ragazzino per le stelle? C'è, eccome: si chiama Fangster!

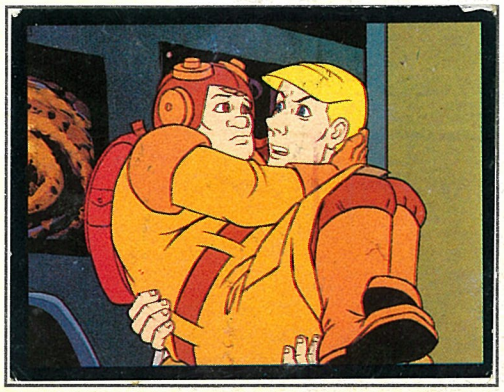


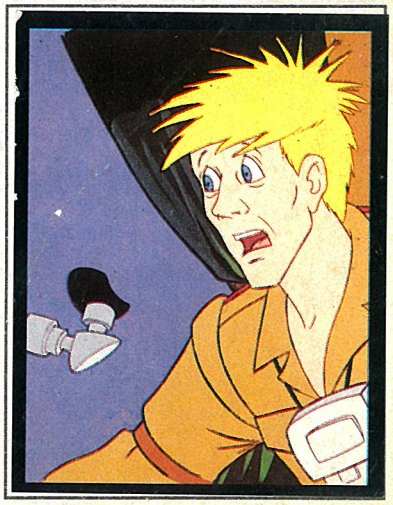
Cosa fareste voi, se vi ritrovaste un lupo mannaro nel telescopio di fiducia?!? Beh, chiamereste i Ghostbusters, no!?!



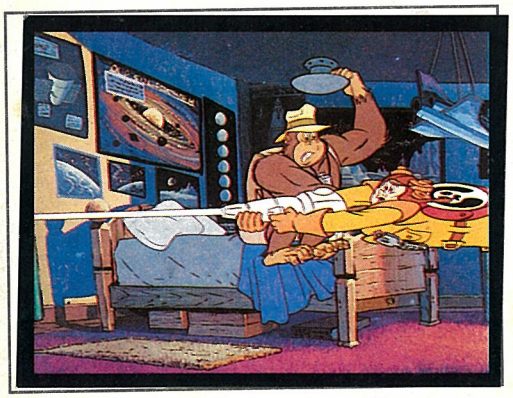
I nostri eroi senza macchia né paura si accingono a debellare quel fantasmone che ha spaventato un bambino! Ma chi ha detto che sono senza paura? Beh, a loro parziale giustificazione diciamo che solo gli sciocchi non temono nulla...

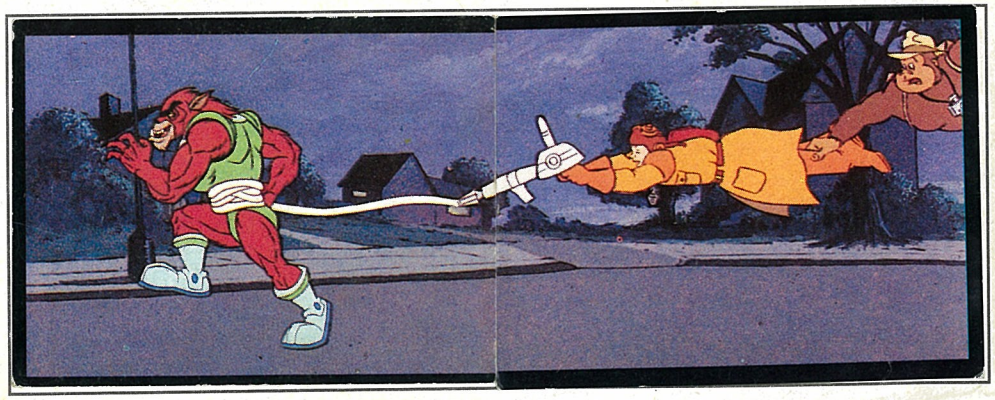


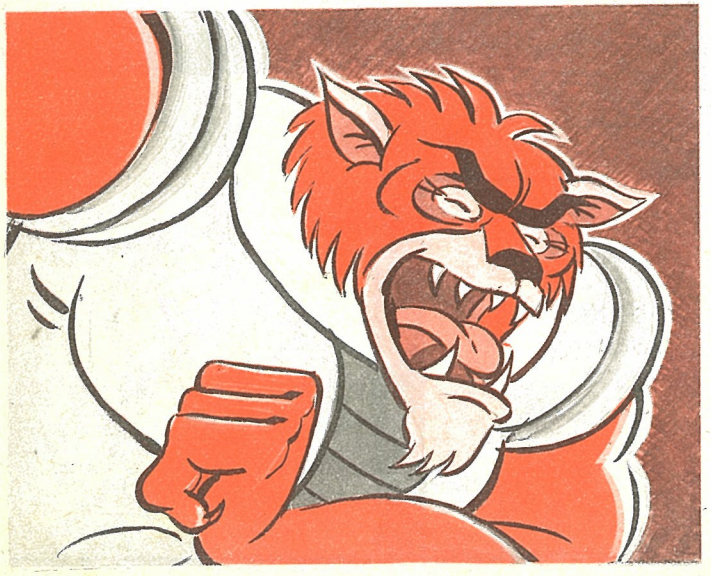




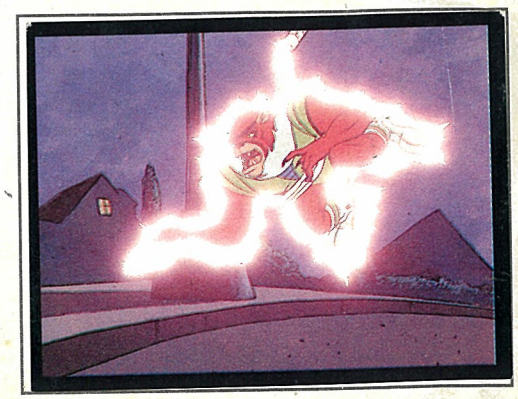
Chissà poi perché un lupo mannaro si sarà mai ficcato in quel telescopio? Meglio non porsi tante domande e passare invece all'azione. L'ideale per stanare i licantropi è una bomboletta di Gas Ghost, che Grunt ha sempre in tasca. E in un attimo l'orrenda creatura è cacciata. Beh, a dire il vero, la cosa sembra più complicata del previsto.



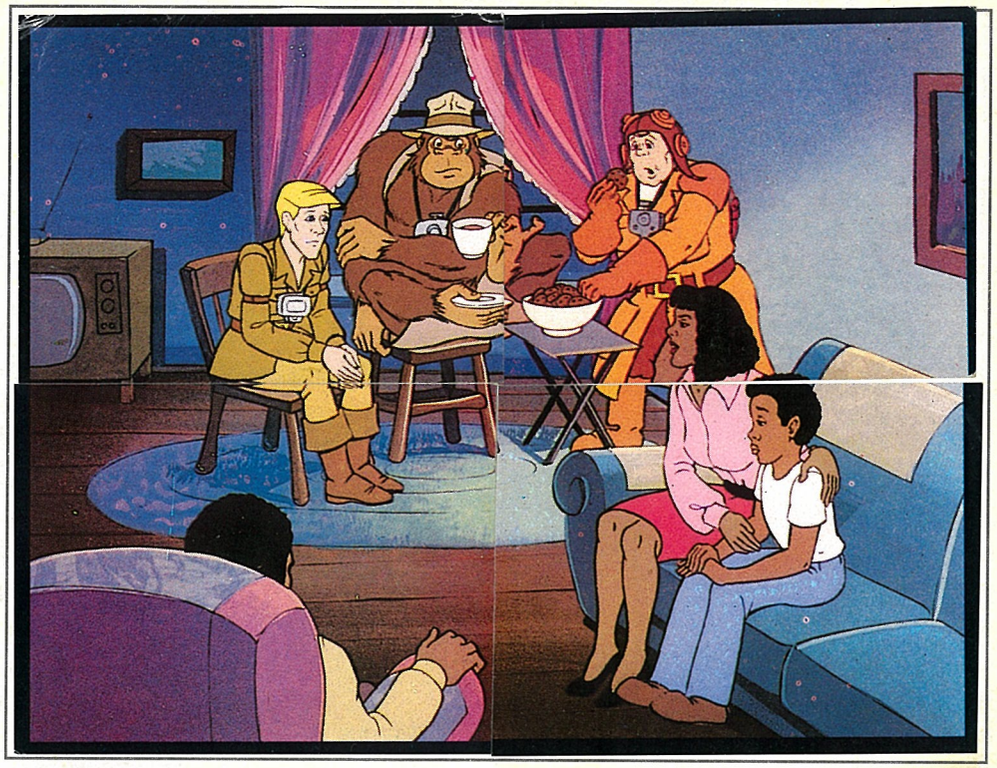




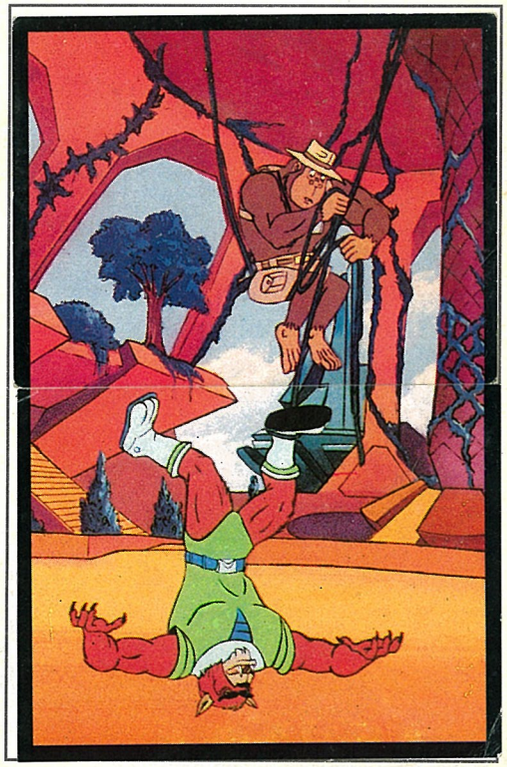
Occorre un lungo e periglioso inseguimento prima che lo scagnozzo venga sbaragliato, grazie ad uno «smaterializzatore»!

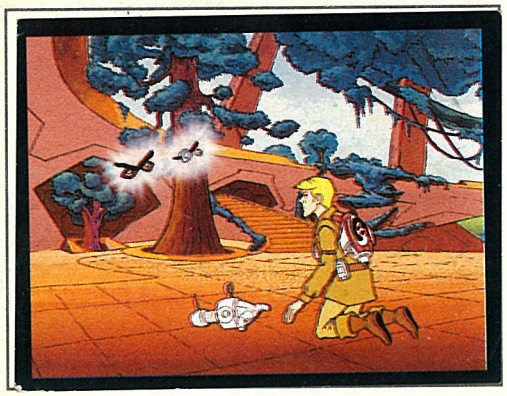


Eliminato il pericolo (ma, badate bene, solo per il momento), i nostri baldi Ghostbusters interrogano la famiglia di Copernicus Randall, il ragazzino intimorito, sulle cause che possono aver spinto Fangster ad insinuarsi in casa loro. Ma essi non possono fornire alcuna spiegazione, se non lo smisurato amore di Copernicus per l'astronomia. Sarà dunque il caso, per i Ghostbusters, di trasferirsi nel futuro per visitare un'amica.

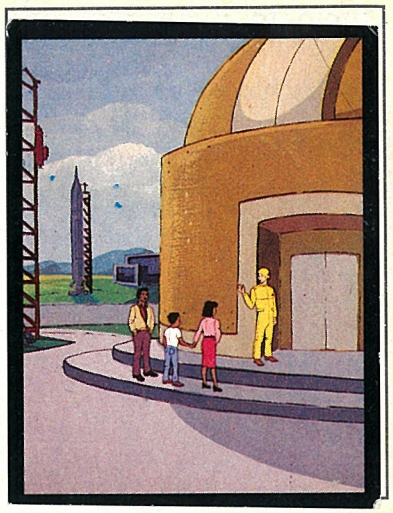


E come potrebbe chiamarsi l'amica in questione se non Futura? Ma torniamo alle cose serie: la ragazza non ha il tempo di soddisfare la curiosità degli amici poiché d'un tratto appaiono Fangster e Long John, un altro dei tanti tirapiedi di Malefix.

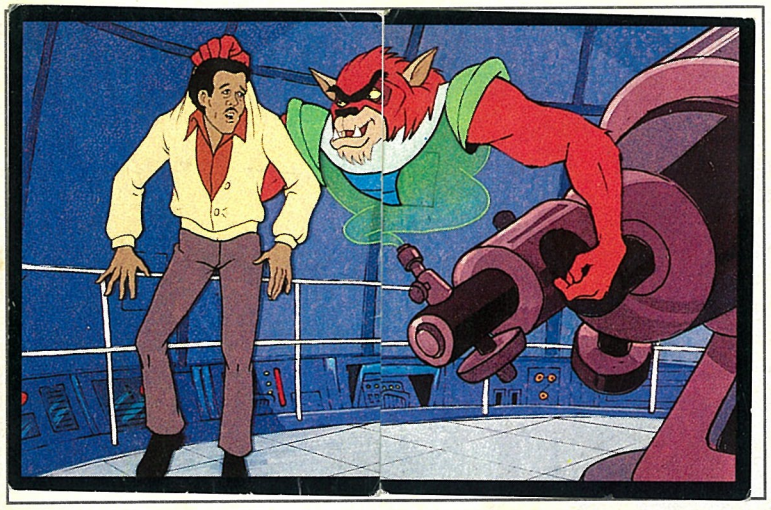


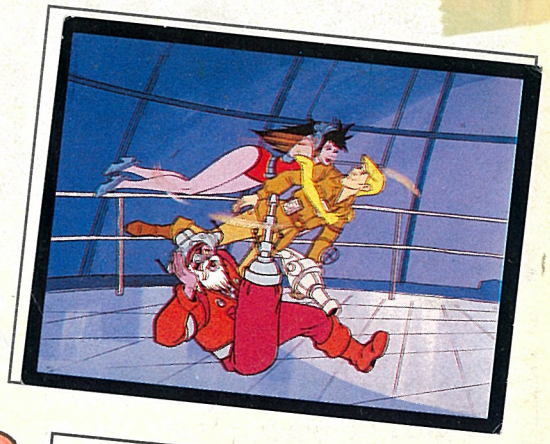


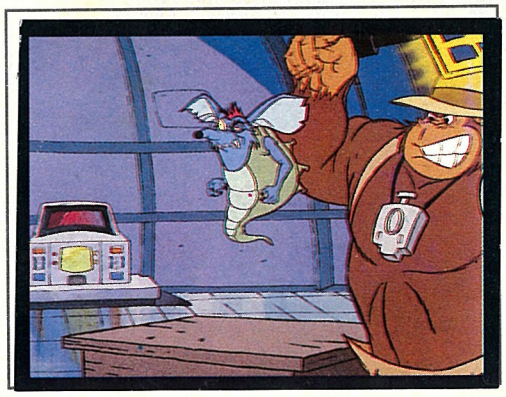
E' inutile dirvi dello scontro che segue e della vittoria dei Ghostbusters. Passato il trambusto, Futura spiega che Copernicus diventerà un grande scienziato. E se Malefix volesse cercar di evitare che questi, da adulto, faccia importantissime scoperte?



E' proprio così, e il malvagio non ha certo rinunciato al suo piano! Anzi, per far sì che telescopi e aggeggi scientifici vari lo terrorizzino ancor di più, durante una visita del ragazzo ad un centro spaziale, gli fa trovar davanti le più orrende creature!



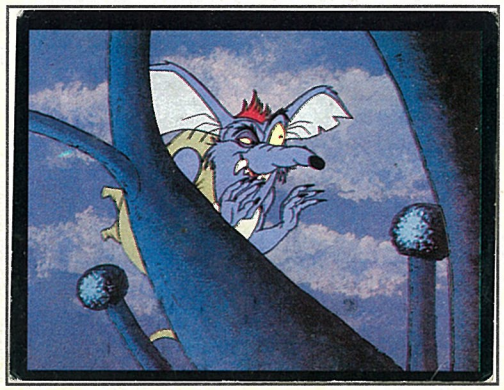


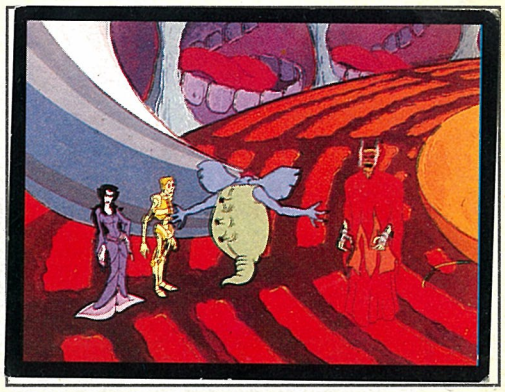


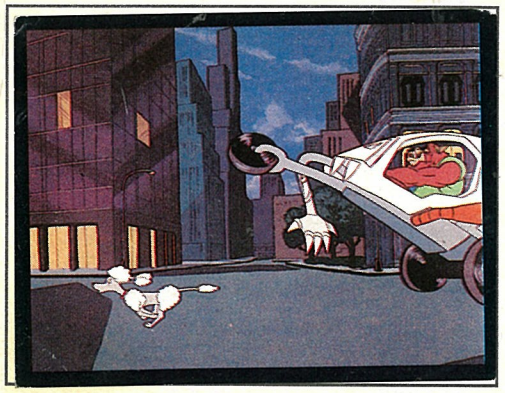
Non sia mai detto che i Ghostbusters lascino commettere impunemente simili misfatti! Sbaragliata la gang di Malefix, gli impavidi provvedono a rassicurare il ragazzino. E che non rinunci ai suoi studi...

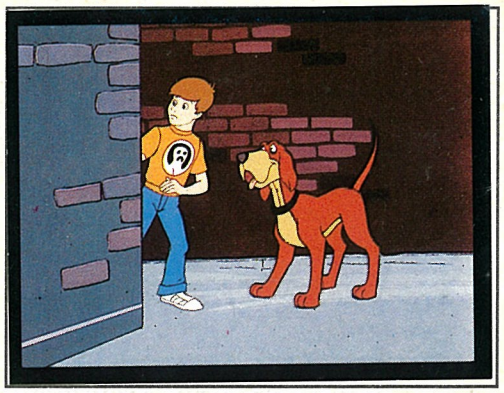
BRRR, LUPI MANNARI IN VISTA...

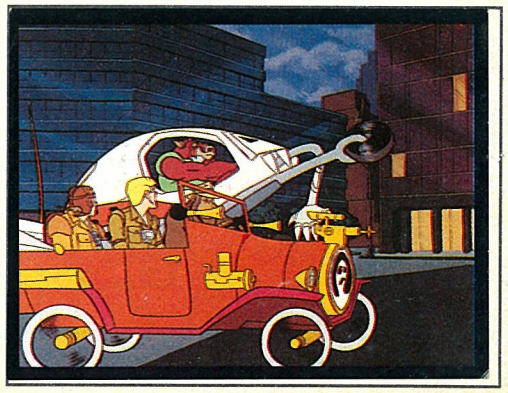
Nelle notti da tregenda state alla larga dalle paludi limacciose avvolte da vapori mefitici, potreste imbattervi in Fangster che compie strani riti... Il perfido lupo mannaro ha infatti finalmente ritrovato un certo osso di licantropo che da lungo tempo andava cercando per i suoi loschi scopi. L'ingenuo crede che nessuno abbia scorto le sue manovre, ma Ghigno ha visto ogni cosa...



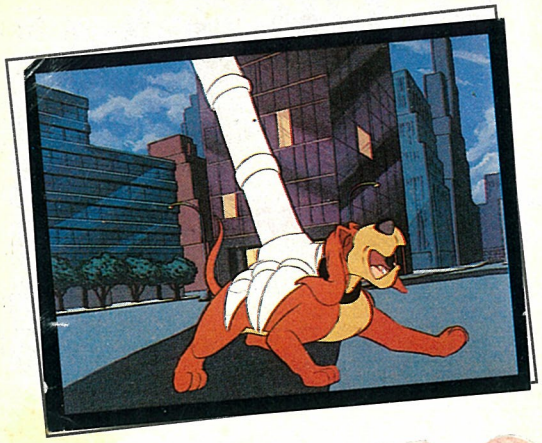




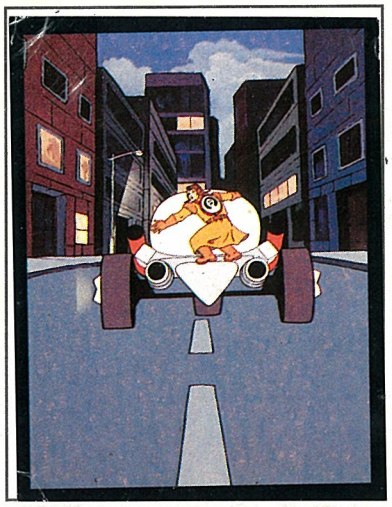


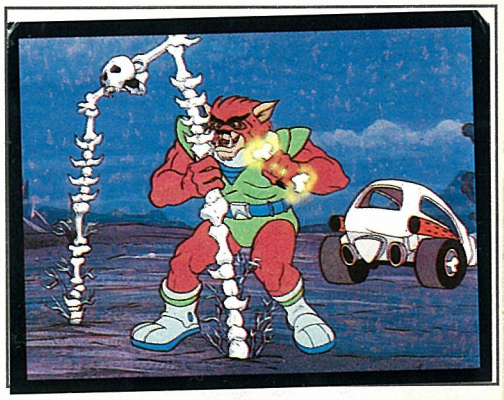


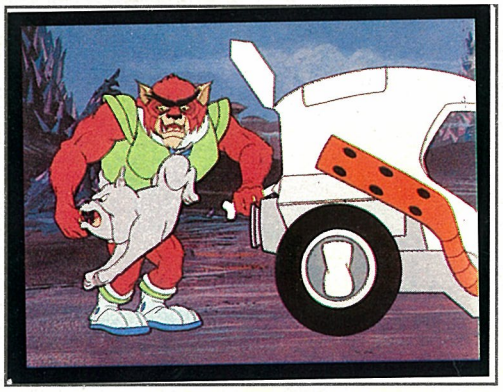
Ed il servo di Malefix riferisce ovviamente tutto al suo padrone... Ma spostiamoci in città, dove si è trasferito anche Fangster per... rapire più cagnolini possibili! Tra le sue grinfie cade anche un segugio incontrato poco prima da Corky, un ragazzino fedele amico ed ammiratore dei Ghostbusters.



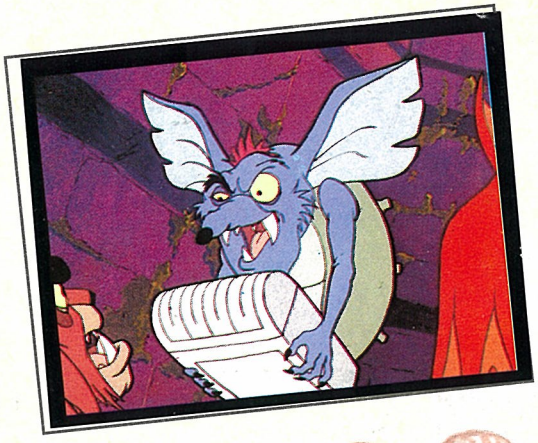
Ma cosa intende fare di tutti quei cani il perfidissimo lupo mannaro? Per scoprirlo e liberare i rapiti, Eddy (arrivato sul luogo, insieme agli altri Ghostbusters, in tempo per vedere il misfatto ma non per impedirlo) si aggrappa alla vettura di Fangster, che parte verso destinazione ignota... Giunto alla palude, il malvagio libera i cani e li fa passare sotto un arco composto da... ossa di licantropo. E, ORRORE, i poverini si trasformano a loro volta in lupi mannari! L'unico a sfuggire a questa sorte è il cagnolino amico di Corky. Ma riuscirà a sopravvivere, unico agnello fra tanti lupi?



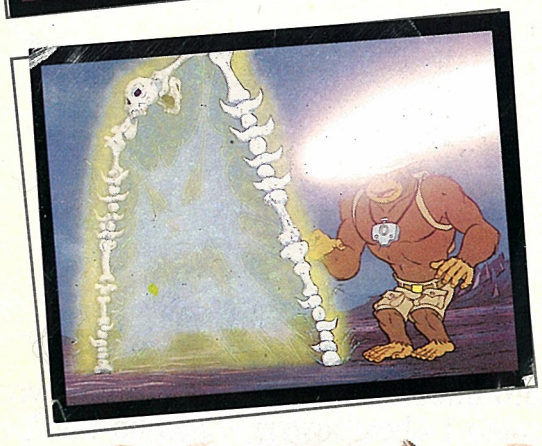


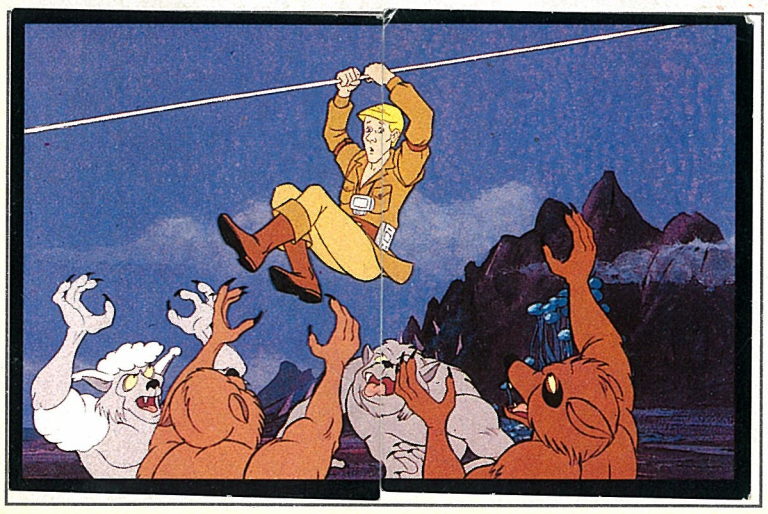


E Eddy, che fine ha fatto? Lo stolto, dopo essere stato nascosto per tutta la scena, inciampando passa sotto l'arco di ossa stregate...

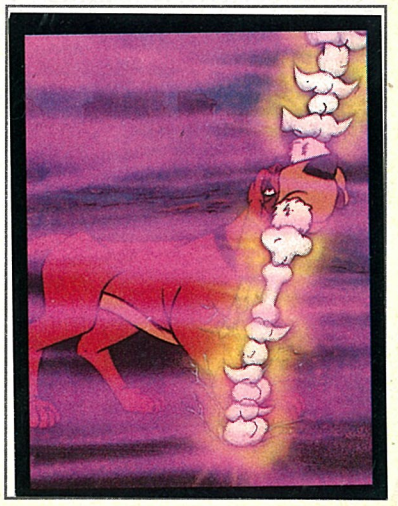


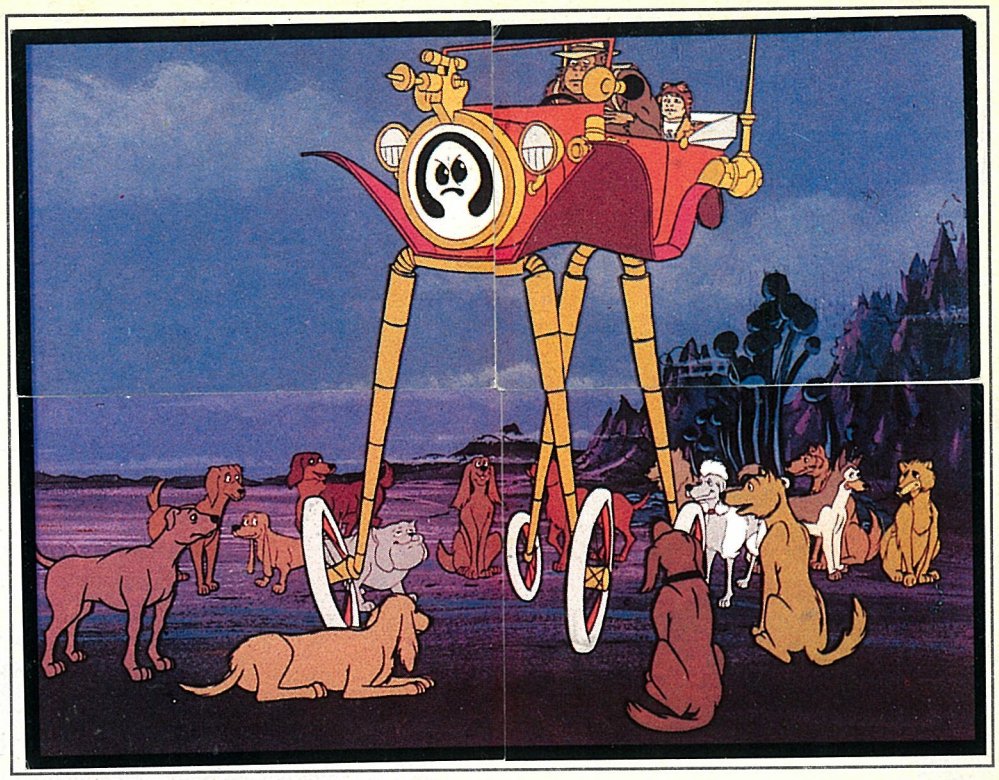
Pochi istanti e il suo volto bonaccione si ricopre di una fitta peluria, mentre i denti canini gli crescono a dismisura... AIUTOOO!!! Ma torniamo a Fangster, ora in ceppi grazie alla delazione di Ghigno. Quest'ultimo minaccia di... depilarlo, se non cederà a Malefix il suo orrido esercito di licantropi nuovo di zecca!



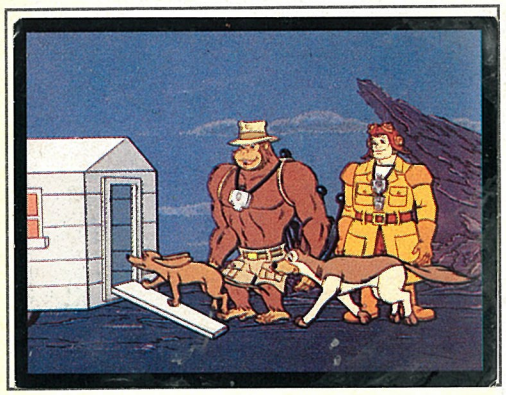


A tal minaccia, Fangster accetta di consegnare i neolupi mannari. I suoi sogni di gloria e di potenza sfumano così miseramente, mentre Malefix crede di aver infine in mano quell'arma segreta che aspettava da tanto per sgominare i Ghostbusters e il mondo intero! Ma non è detta l'ultima: ecco il buon seguito di Corky salvare involontariamente la situazione.

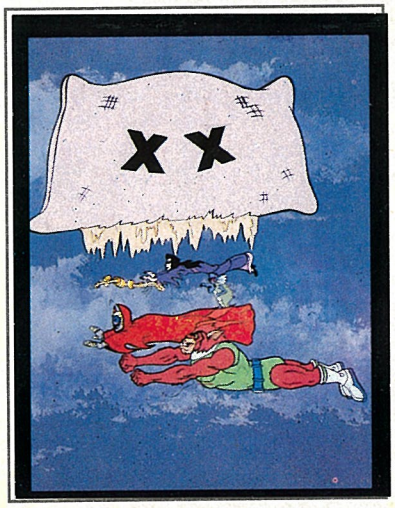




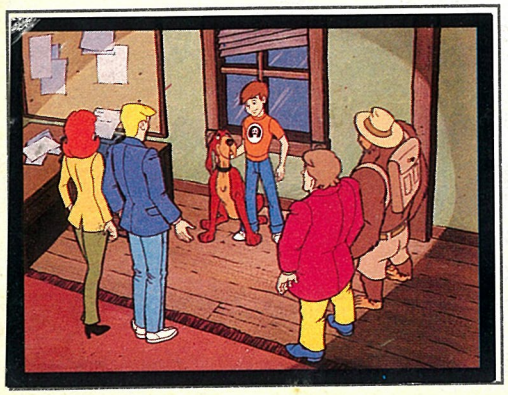
Intendiamoci, è la cosa più normale di questo mondo che un cane prenda un osso trovato in giro. Ma se poi quell'osso è di licantropo ed era l'elemento base della magia dell'arco stregato costruito da Fangster, beh, tanto meglio... Tolto l'osso, l'effetto dell'incantesimo svanisce. Era ora!



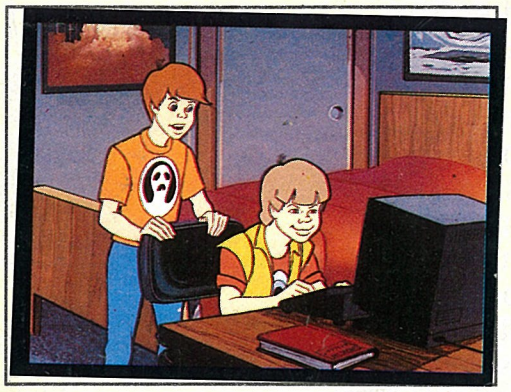
Una tonnellata di grano gettata per magia sulla sua zucca e su quella dei suoi complici basterà... E il segugio di Corky? Quanto meno va ricompensato con un osso di licantropo! O avete in mente qualcosa di più indicato?



Un minuto ancora e i novelli licantropi avrebbero assalito i Ghostbusters... Meglio non pensarci! Ora sono solo docili cagnolini che smaniano per tornare a casa. Sì, mica tutti amano la vita da lupo mannaro... Ma non bisogna dimenticare di dare una lezione a Malefix!

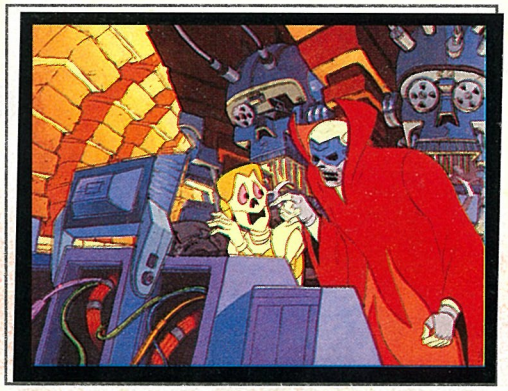


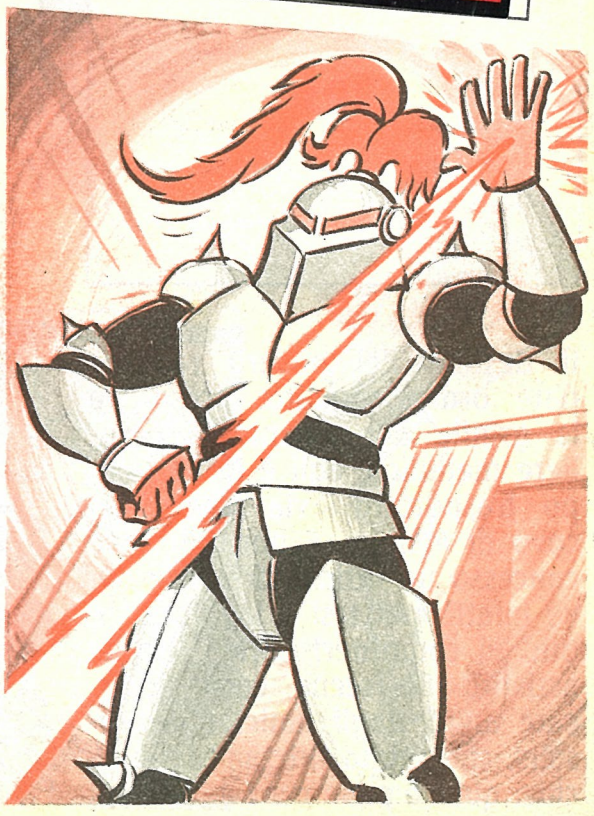
TERRORE E COMPUTER



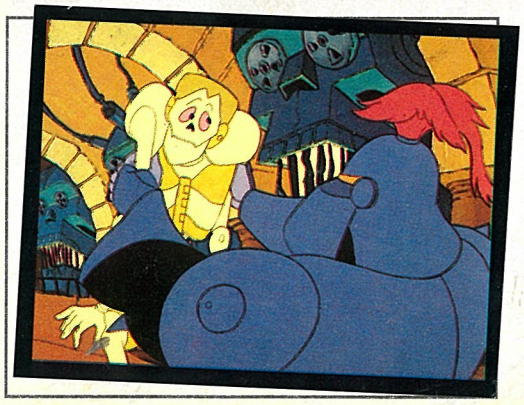
E' sempre utile avere un amico genietto del computer, potrebbe servirvi in un sacco d'occasioni. Gene, compagno di Corky, è davvero insuperabile nel campo dell'informatica.

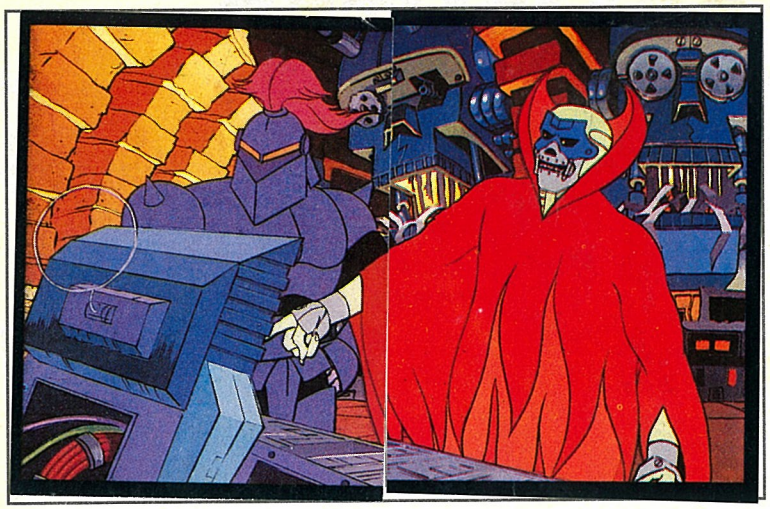
Anche Malefix si sta adeguando ai tempi: ha comprato un computer ed ha grandi progetti riguardo al suo uso, come illustra a un cugino in visita, Terror.



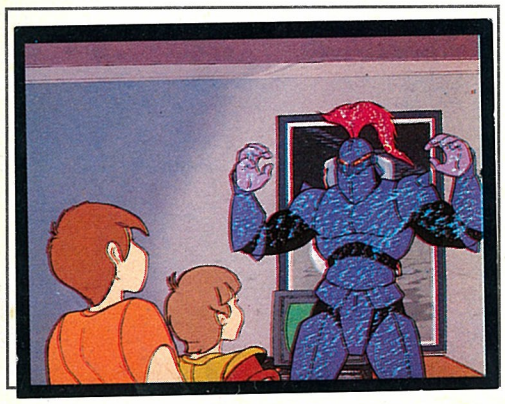


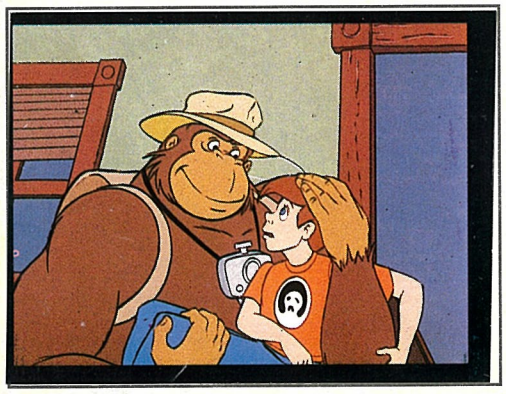
E poiché l'attuale addetto al «cervellone elettronico», nella fattispecie lo sgangheratissimo Scuotiossa, si dimostra inetto in materia, viene presto sostituito dal succitato cugino. Certo non si può dire che Terror sia di modi delicati, ma come potrebbe altrimenti tener fede al suo nome? Sarà proprio una degna spalla del temibile parente...

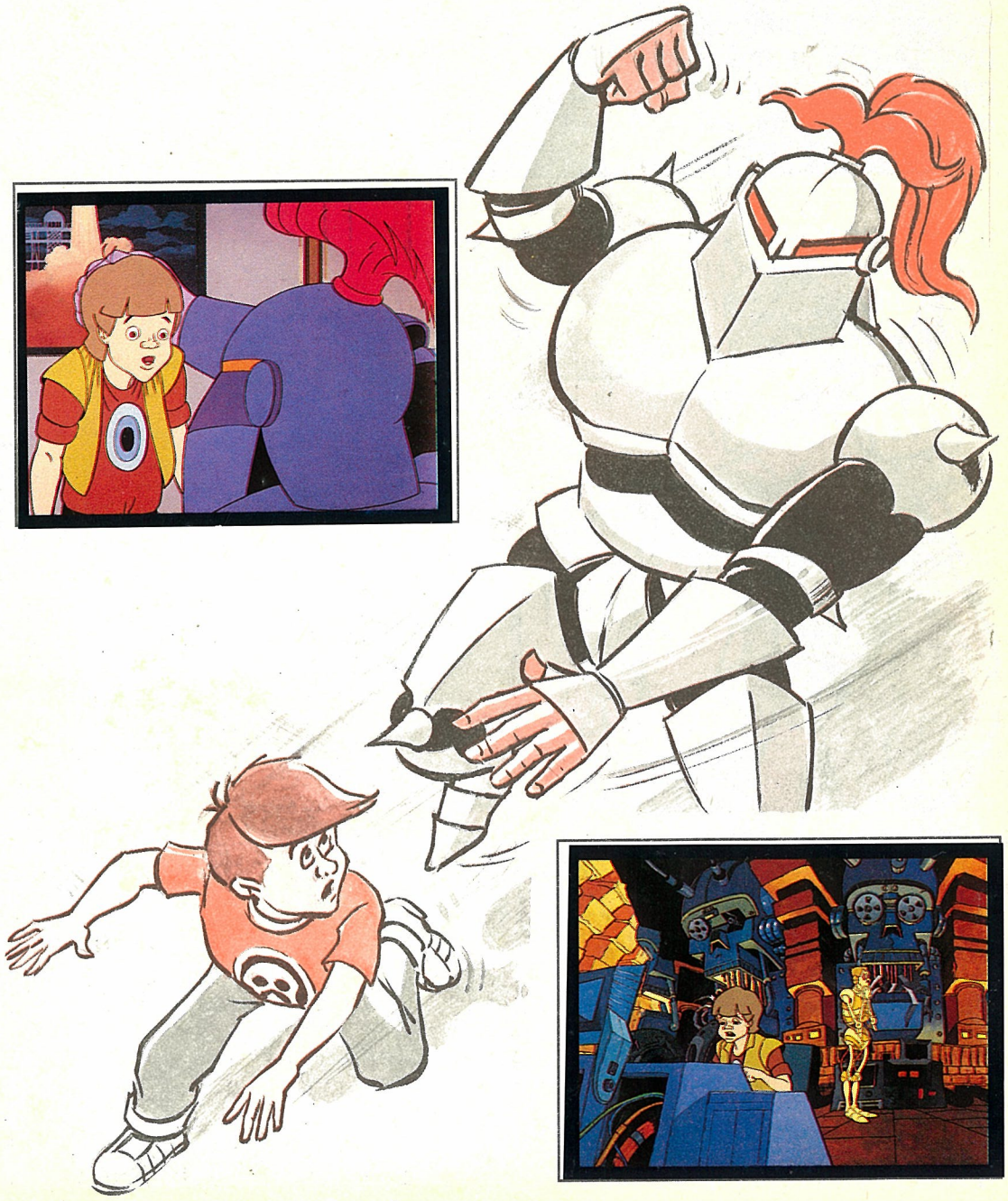




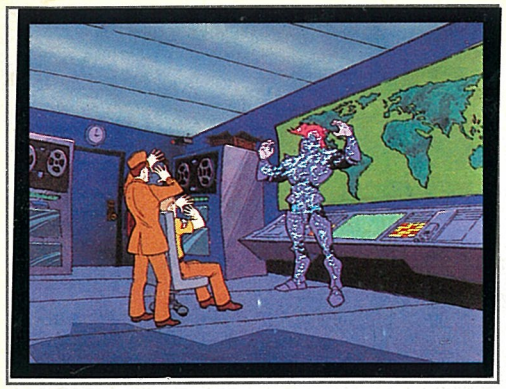
Malefix intende impadronirsi, grazie al computer, dei segreti delle più grandi potenze del mondo. Ma le conoscenze d'informatica di Terror non sono sufficienti a tanto. Chi mai potrebbe riuscirci? Solo Gene, che proprio adesso si è collegato con il computer di Malefix. E mal gliene incoglie: di lì a poco ecco piombare nella sua stanza Terror in persona, che esce dal monitor!





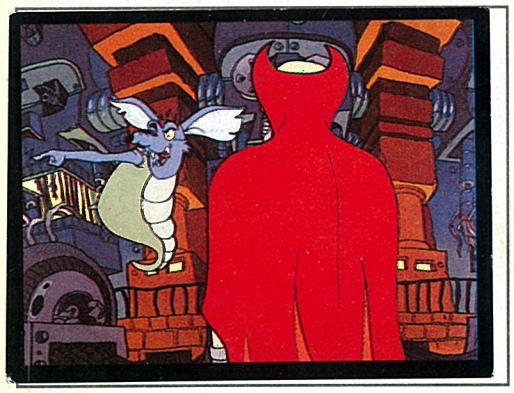


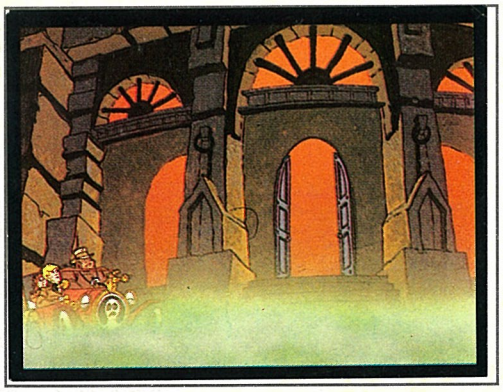
Il destino del povero ragazzo pare ormai segnato: preso tra le grinfie del gigantesco cavaliere metallico, egli è in un lampo trasportato «via cavo» nel covo di Malefix. E non gli viene concesso un attimo di sosta: deve infatti mettersi a lavorare subito al computer! Corky, che ha assistito alla scena, corre a cercare aiuto dagli amici Ghostbusters, che subito drizzano le orecchie: qui c'è pane per i loro denti!

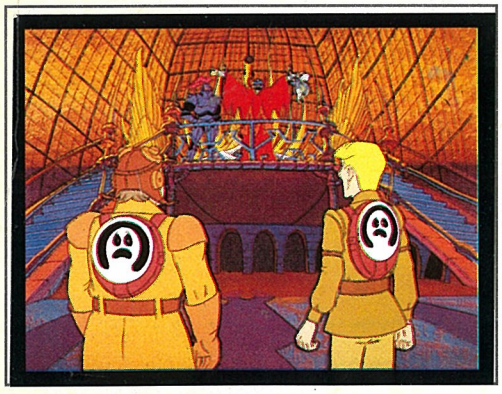


Il talento di Gene dà presto i suoi frutti. E non vi dico con quale entusiasmo gli addetti al cervellone elettronico di una delle grandi potenze militari del mondo si vedono piombare tra capo e collo Terror in persona... Vorrei vedere che faccia fareste voi, se capitasse nella vostra stanzetta un energumeno alto più di due metri con indosso un'armatura! Ma non temete, i Ghostbusters stanno arrivando!

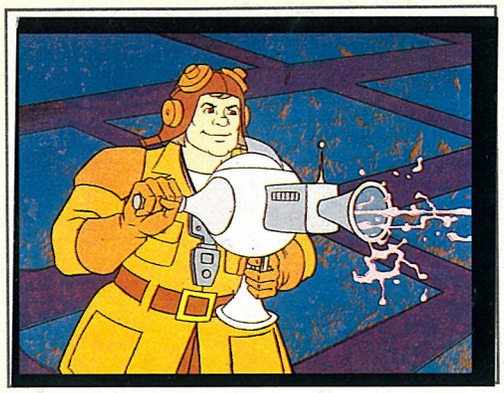
Corky, infatti, è finalmente riuscito a riprendere fiato ed ha spiegato loro la terribile avventura che è accaduta allo sfortunato Gene.

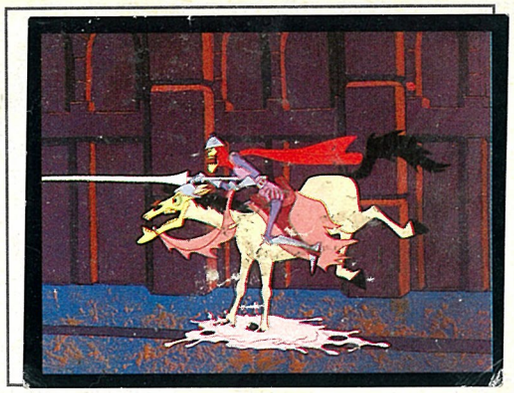


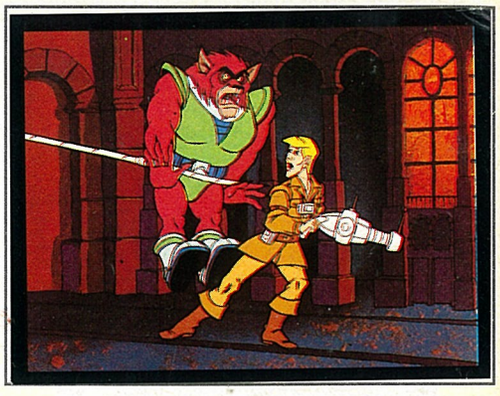




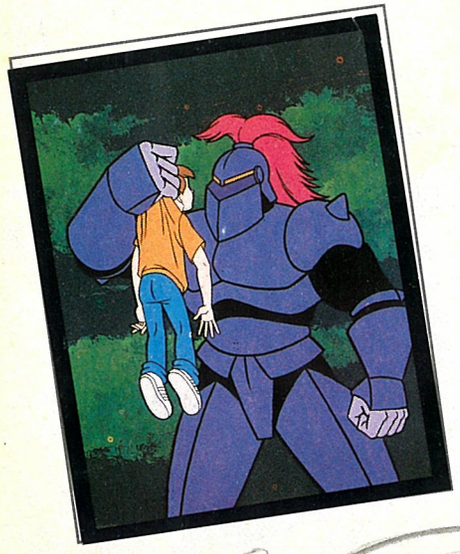
Qual è la strategia da seguire in un caso del genere? Insinuarsi nel covo del nemico, ovviamente, e prepararsi ad una dura battaglia. E vi assicuriamo che l'impresa non sarà facile, stando almeno alla temibile schiera dei guerrieri di Malefix.

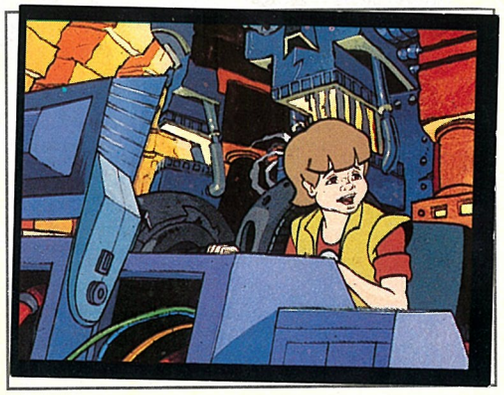


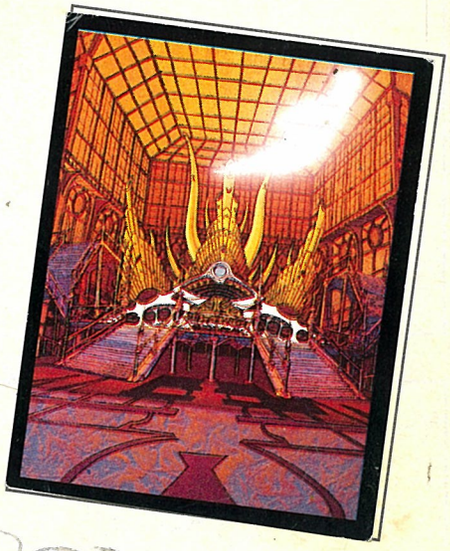


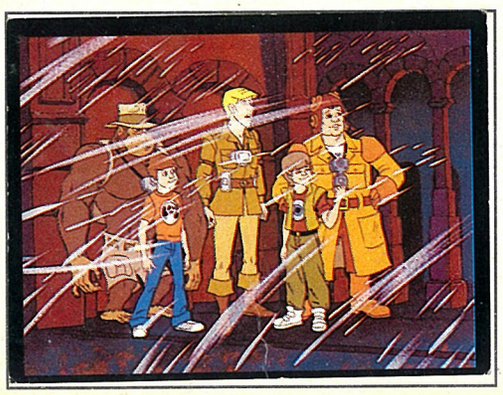


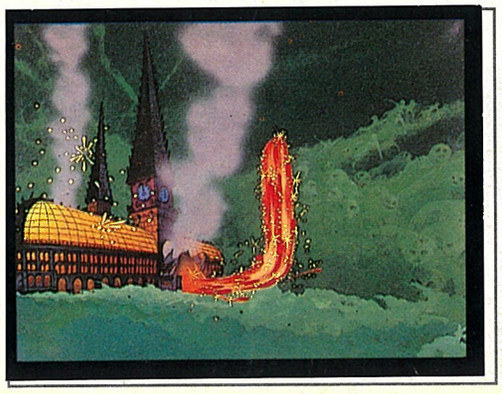
Il campione del male intende infatti vender cara la pelle (ma non siamo poi sicuri che di pelle si tratti, a giudicare dalle viti, bulloni e metalli vari da cui è composto). O, quanto meno, far sì che i suoi scagnozzi ce la mettano tutta. Ma torniamo alla battaglia: stavolta la posta in palio è davvero enorme, il controllo militare dell'universo non è cosa da poco... E tra scaramucce, botte da orbi, colpi mancini, la tenzone si svolge secondo un prevedibile copione, con la solita vittoria dei Ghostbusters. Ma non è ancora detta l'ultima: prima di venir sopraffatto, Terror ordina a Gene di restare a lavorare al computer. E mal gliene incoglie! Il genietto dell'elettronica, infatti, grazie alla sua smisurata scienza, riesce a far sì che in men che non si dica l'intero quartier generale divenga un rogo immane. E, mentre tutto se ne sta andando malamente in rovina, i Ghostbusters se la squagliano felici come pasque per l'ennesimo smacco ai danni di Malefix. Se ne stesse tranquillo almeno per un poco!



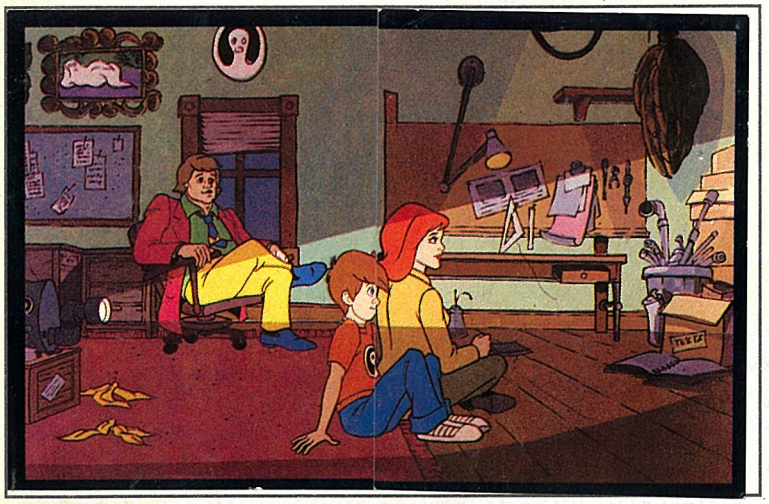




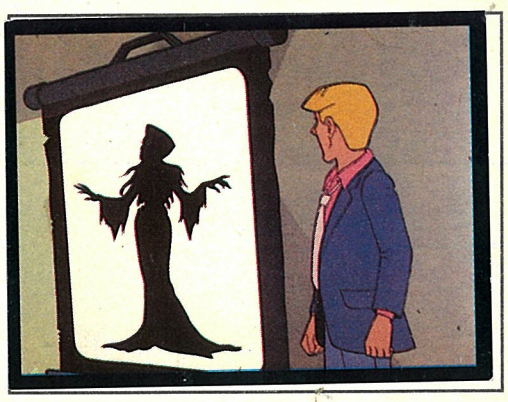


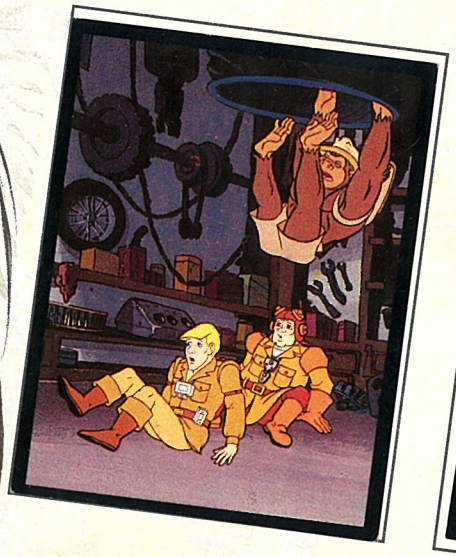


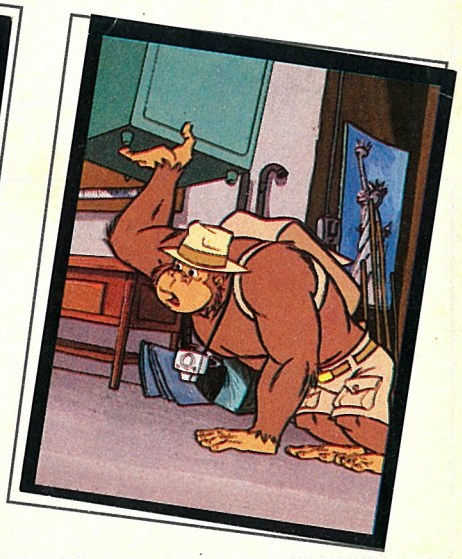
IL QUARTO GHOSTBUSTER



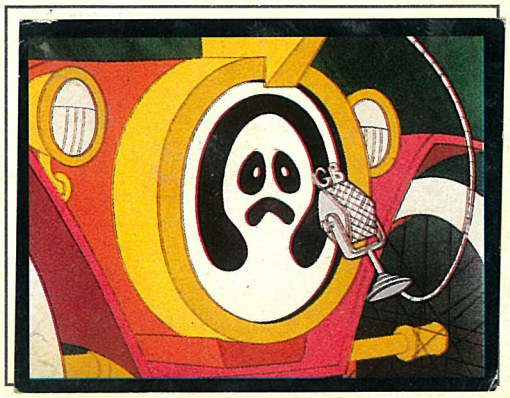
Come tutte le cose di questo mondo, anche la caccia ai fantasmi va presa con un po' di sale in zucca! Niente di più facile che, alla vista delle imprese dei nostri eroi, due ragazzini smaniosi di avventura decidano di emularli. Ma Corky e Tony, gli aspiranti Ghostbusters in questione, troppo furbetti non sono...

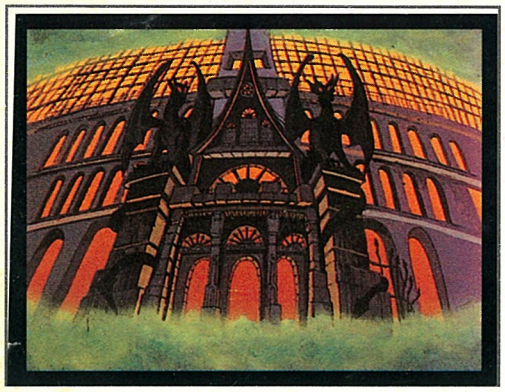


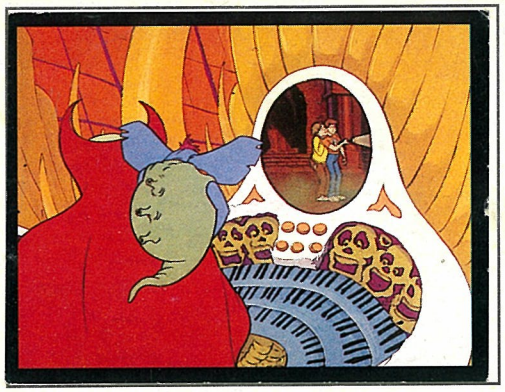


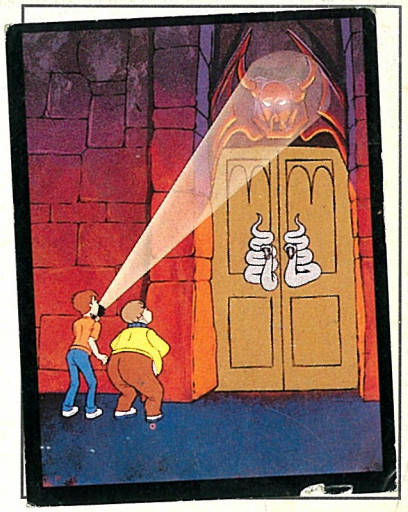


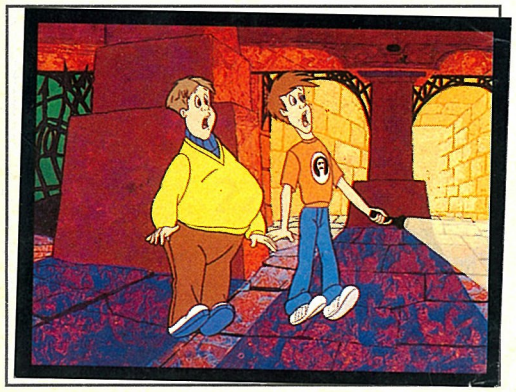
Sapete cosa combinano gli incoscienti? Decidono, nientemeno, di «prendere in prestito» la Fantabuggy e di puntare al quartier generale di Malefix! Folli davvero! La loro sconsideratezza causa, come prima conseguenza, una solenne botta nei fondischiena dei Ghostbusters! I nostri eroi, infatti, accorsi nel garage dove di solito li attende la Fantabuggy pronta a scattare, si sono tuffati sulla vettura... scomparsa!



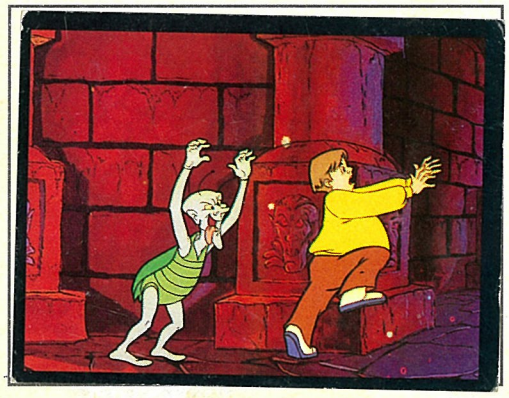


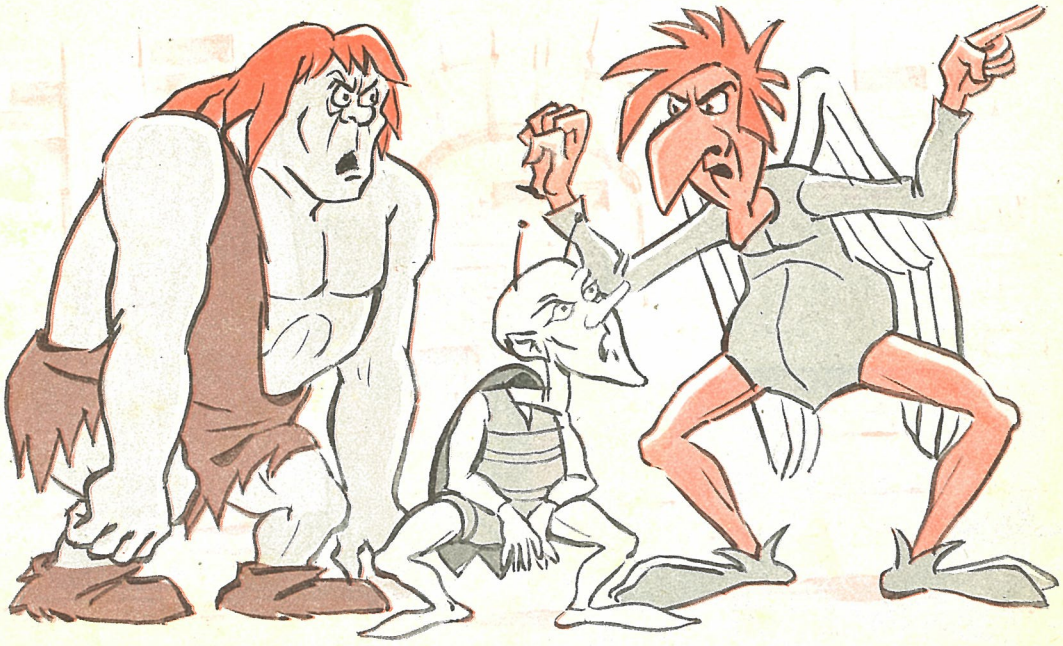


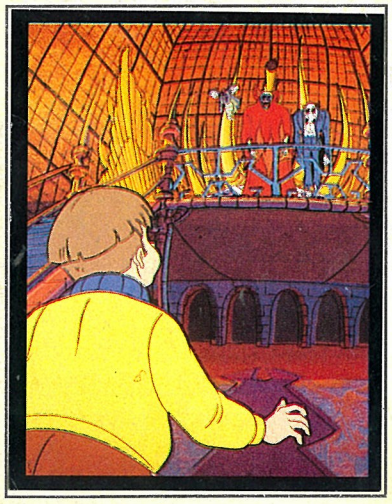


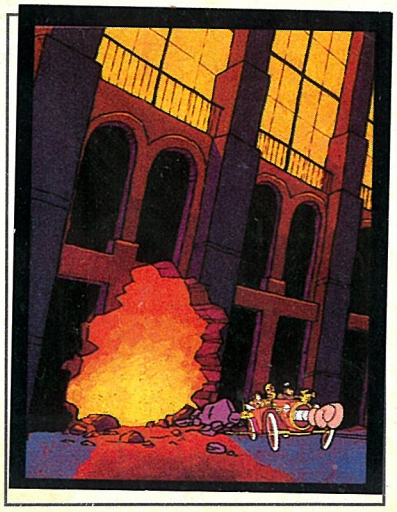


Ma lasciamo i nostri eroi ai loro... dolori e torniamo a Corky e Tony. Come dicevamo, i due sciocchini hanno deciso di penetrare nel covo del fantasma per eccellenza, vale a dire il signore di tutti gli spettri e mostri vari del creato, a nome Malefix! Folle impresa! Credono forse di riuscire a passare inosservati?!?

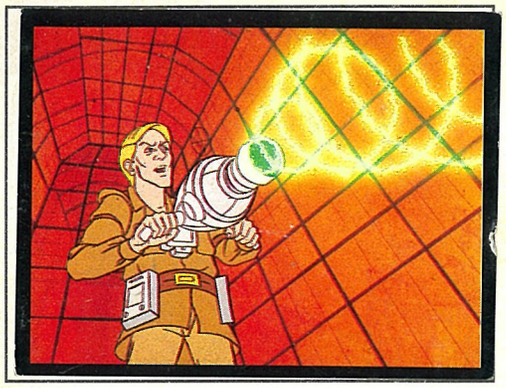




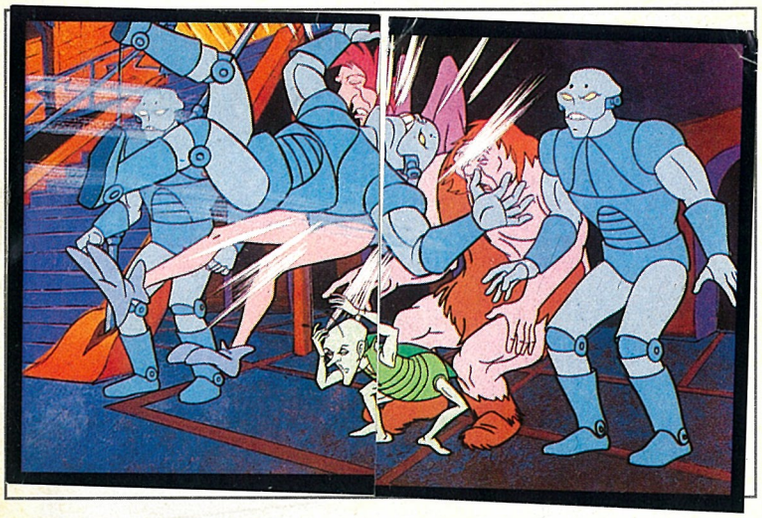


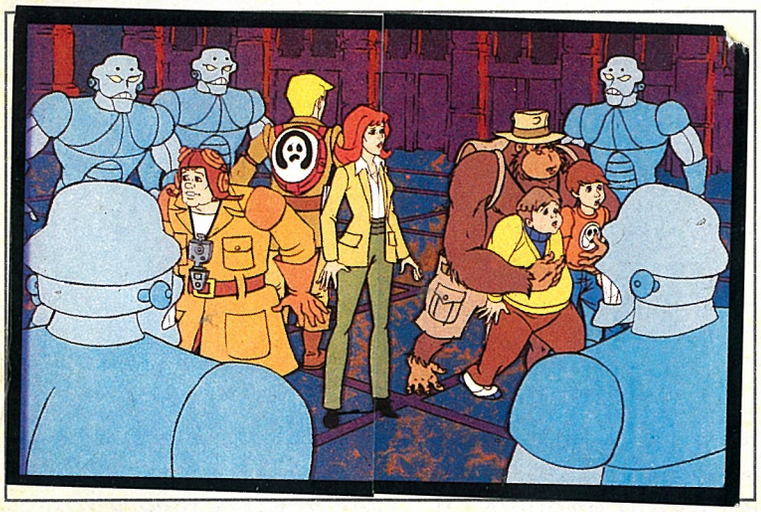


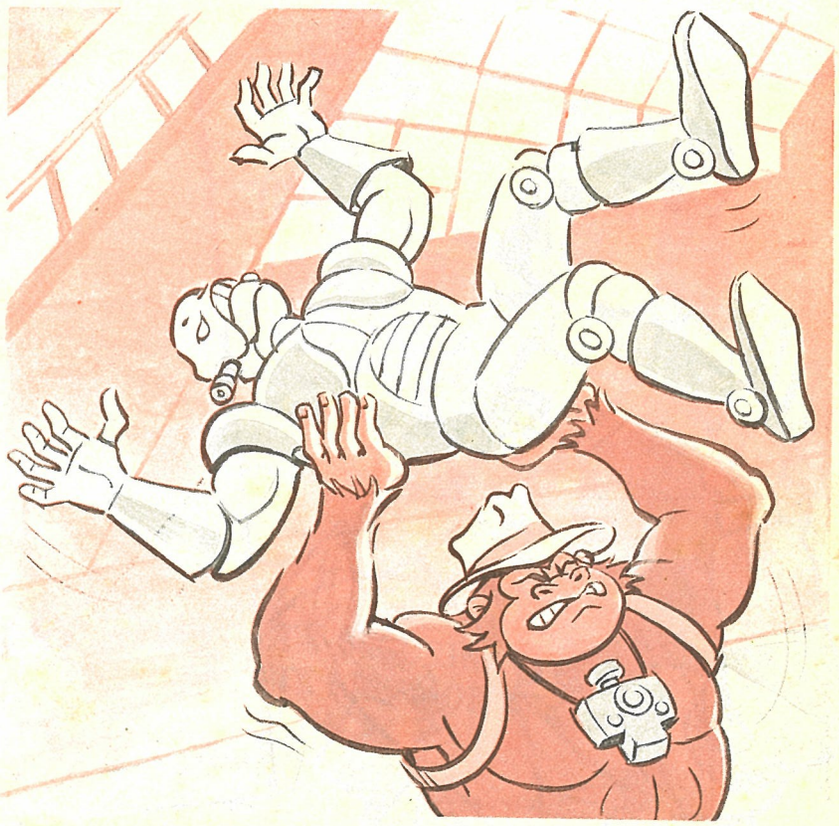
Quatti quatti i mini-eroi si addentrano con la massima circospezione nel fosco antro e... AAAHHH! AIUTO!!! SOCCORSO!!! Arrivano i mostri! Ma, per fortuna dei due malcapitati arrivano anche i nostri... Ghostbusters! Quella saggia vettura chiamata Fantabuggy ha infatti informato i suoi padroni della sciagurata impresa compiuta da Corky e Tony.



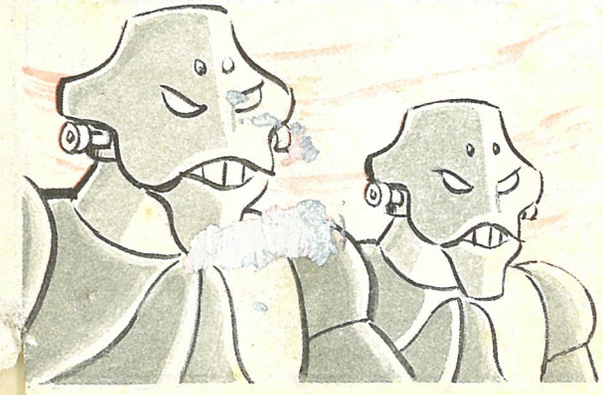
Certo che, come battesimo del fuoco per due aspiranti Ghostbusters, questo non è affatto male. Malefix, infatti, non vuol lesinare mezzi e uomini (beh, siamo proprio generosi a definire uomini quegli orrendi mostriciattoli sgangherati, sbrindellati e pure poco efficienti come autori di criminose imprese!) per sbaragliare gli intrusi. Ve lo immaginate se si sapesse in giro che due ragazzini nemmeno troppo astuti sono riusciti ad entrare impunemente alla corte di Malefix? Ne andrebbe della sua reputazione! Meglio chiamare a rinforzo un esercito di soldati meccanici, non si sa mai... Ma, tranquilli, non ci sono guerrieri-robot che tengano, quando fanno irruzione nel covo nientemeno che i Ghostbusters in carne, ossa e (nel caso di Grunt) folta pelliccia!

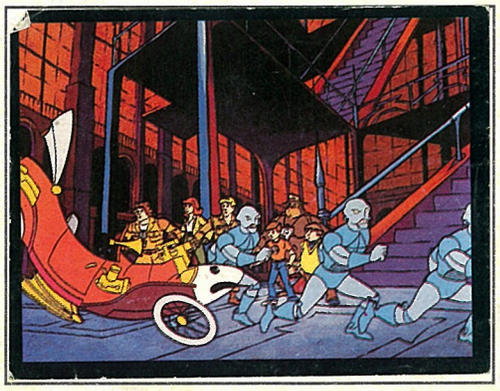


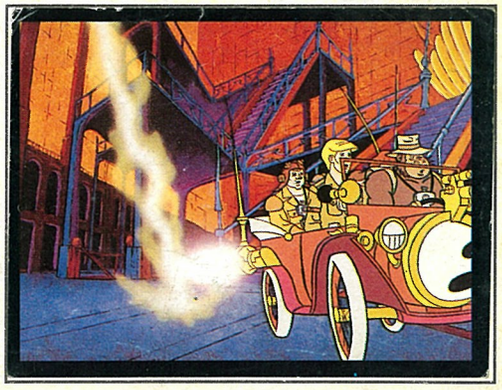


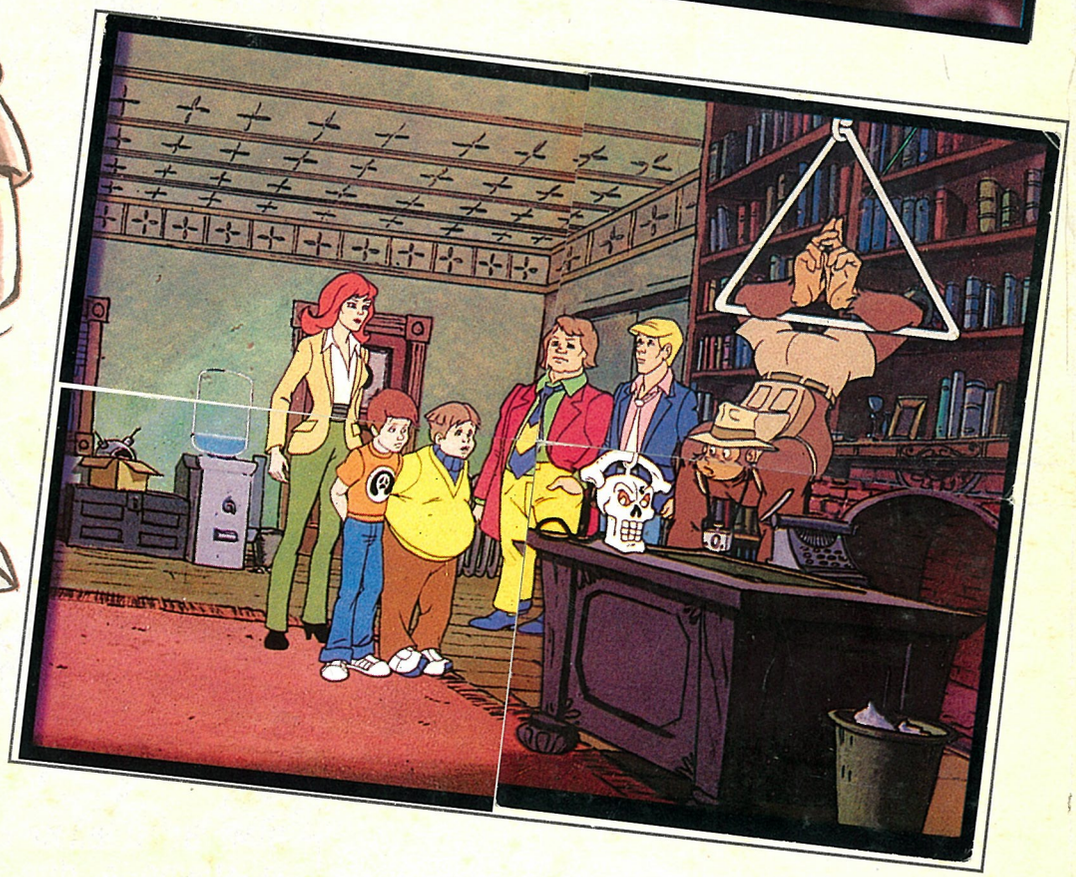


BIM! BUM! BAM! CRASH! SLAM! GULP! (ecc. ecc.). Non vi stiamo a dire l'indescrivibile pandemonio che, in un paio di minuti, riempie l'intera reggia di Malefix. Ma il valore e l'astuzia degli impareggiabili Jeck & C. hanno come sempre la meglio sulle forze del Male!

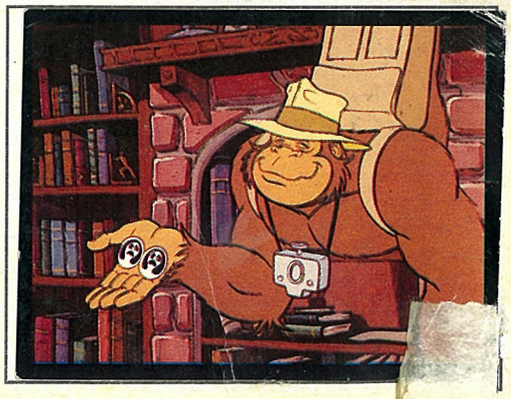








Conoscete delle buone terme per curare il mal di fegato? Fatecelo sapere, e passeremo il loro indirizzo a Malefix (poverino, dopo questo tremendo smacco ne ha proprio bisogno...)! I Ghostbusters invece propinano una solenne lavata di capo ai ragazzini. Del resto i due si sono talmente spaventati nell'impresa che ben difficilmente ci riproveranno... Ad essi, comunque, viene offerto il titolo di Ghostbusters... ad honorem per... l'incoscienza dimostrata! E voi, non desidereresteste aggregarvi a questa simpatica associazione di combatti-spiriti? Presentate allora domanda, selezioneremo i candidati...



MODALITA' PER LA RICHIESTA DI FIGURINE MANCANTI

La Panini garantisce che le sue raccolte non contengono figurine chiave o comunque più rare. Infatti tutte le figurine, normalmente contenute in un unico foglio, vengono stampate in ugual numero e immesse sul mercato contemporaneamente. Grazie a questo procedimento, oltre che al «gioco» degli scambi tra i collezionisti, tutti possono completare agevolmente l'album. Tuttavia, per accelerare il completamento della raccolta, si potranno sempre richiedere alle **EDIZIONI PANINI - 41100 MODENA** le figurine mancanti, al prezzo di:

L. 50 per ogni figurina con un massimo di 25 figurine.

L'importo può essere inviato mediante versamento sul c/c postale n. 227413 intestato a **EDIZIONI PANINI - 41100 MODENA**, oppure in francobolli nuovi. Nelle richieste specificare sempre l'anno di nascita.

ATTENZIONE! Fra le due possibilità consigliamo la richiesta mediante c/c postale per la maggior garanzia che offre (i versamenti non vanno smarriti) e perché consente un più rapido invio delle figurine.

In caso di mancato ricevimento delle figurine, attendere 45 giorni prima di effettuare il reclamo. Nei reclami, oltre all'indirizzo del richiedente, ripetere l'elenco delle figurine richieste ed il titolo della raccolta.

IMPORTANTE! Un album completo non dà diritto ad alcun premio. Evitare perciò di inviarlo alla Panini: sarebbe una spesa inutile.

RICHIESTA FIGURINE MEDIANTE C/C POSTALE
(METODO CONSIGLIATO)

1) Ritirare un modulo di c/c postale (o servirsi di quello fornito dalla Panini) dall'impiegato dell'ufficio postale;

2) Compilarlo nelle tre parti scrivendo chiaramente l'importo della cifra da versare, il nome, il cognome, l'indirizzo (completo di codice di avviamento postale), l'anno di nascita del mittente ed il numero del nostro c/c **227413 - EDIZIONI PANINI - 41100 MODENA**;

3) Scrivere sul retro del modulo, nello spazio riservato alla causale del versamento, i numeri delle figurine desiderate, specificando il titolo della raccolta (**GHOSTBUSTERS**);

4) Consegnare il modulo e l'importo da versare all'impiegato per le registrazioni d'ufficio;

5) Conservare la ricevuta del versamento che potrà servire per eventuali reclami.

RICHIESTA FIGURINE MEDIANTE FRANCOBOLLI
(METODO FACOLTATIVO)

1) Scrivere chiaramente ed in ordine progressivo su un normale foglio di carta (o nell'apposita cartolina fornita dalla Panini) i numeri delle figurine desiderate;

2) Specificare sempre il titolo della raccolta (**GHOSTBUSTERS**);

3) Mettere il foglio (o la cartolina) ed i francobolli nuovi dentro ad una busta, chiuderla, affrancarla regolarmente e spedirla al nostro indirizzo;

4) Scrivere sempre e chiaramente nome, cognome, indirizzo (completo di codice di avviamento postale) e anno di nascita di chi spedisce.

PRINTED IN ITALY BY EDIZIONI PANINI S.P.A. - MODENA

LE GRANDI RACCOLTE PER LA GIOVENTÙ

Semestrale N. 6 - 1° Semestre 1987 - Sped. in abb. postale - Gruppo IV/70 - Dir. P.T. Modena

Direttore responsabile: Giuseppe Panini - Registrazione Tribunale di Modena N. 433 del 27-11-1965 - Direzione e Amministrazione: Edizioni Panini S.p.A. - Viale Emilio Po, 380 - 41100 Modena - Telefono 33 11 33 (10 linee)

PREZZO DI PROPAGANDA L. 500